ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР



СОЛИД СНЕЙК УХОДИТ НА ПЕНСИЮ?

#20 (125) ОКТЯБРЬ 2002

SPLINTER CELL

PC ● PS ONE ● PS2 ● DREAMCAST ● GAMECUBE ● XBOX ● GBA



TOKYO GAME SHOW 2002

STARCRAFT: GHOST И ДРУГИЕ СЕНСАЦИИ ОСЕНИ!

144 СТРАНИЦЫ В НОМЕРЕ

РОССИЙСКИЙ ЭКСКЛЮЗИВ

LORD OF THE RINGS

НАСЛЕДИЕ ТОЛКИЕНА В ПРОЧТЕНИИ ELECTRONIC ARTS И VIVENDI

ИГРЫ НОМЕРА:

The Lord of the Rings: The Two Towers / Завоевание Америки / Splinter Cell / World Rally Championship 2 Extreme / Metroid Prime / Grand Theft Auto: Vice City / Micro Machines / Brute Force / Космические рейнджеры / Phantasy Star Collection / Street Fighter Alpha 3 / Battlefield 1942 / TOCA Race Driver / Divine Divinity / Prisoner of War / Dead to Rights / Animal Crossing / Conflict: Desert Storm / Medieval: Total War / Dino Stalker / The Sims: Unleashed / Ninja Assault / This is Football 2003 / Stronghold: Crusader / Mafia

CD: ДЕМОВЕРСИЯ 007: NIGHTFIRE МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА

10 ЛЕТ 2002 (game)land

ISSN 1609-1035



SAMSUNG
IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"
Ощути престиж!
SyncMaster
товар сертифицирован
TFT мониторы Samsung SyncMaster 151P / 171P
·дизайн корпуса разработан знаменитой студией F.A.Porsche
·исключительное качество изображения - двойной видеовход
·увеличенный угол обзора, яркость и контрастность
·соответствие самым строгим стандартам безопасности
Москва Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 787 7007; Формоза 234 2164; Лизард 799 5398; Белый ветер 730 3030;Дениким 787 4999; НИКС 216 7001; CITILINK 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Волга 299 5756; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Техмаркет Компьютерс 363 9333; SMS 956 1225; М. Видео 777 7775; Desten Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Эпос 777 9779; Березка-В 362 7001;ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт Петербург** (812) Алладин 290 5565; АЛЬФА-Компьютерс 320 8080; АСКоД 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215/16; CNC 346 8635; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; IVC CHS 346 8636; Aura Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Display Group 273 2263; **Новосибирск** (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов на Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новороссийск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Класс 59 9821; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510, Комтек 25 8338; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Intant 56 0056; ЭлексКом 65 7260; **Ижевск** (3412) Элин 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Матт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 36 0303; **Самара** (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтек 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; **Ю. Сахалинск** (42422) СахИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 376587, Конком 32 7580; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфо 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 42 5004; **Пенза** (8412) РКЦ 66 4121; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; **Новокузнецк** (8343) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** (237) Владос 5 9910; **Липецк** (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

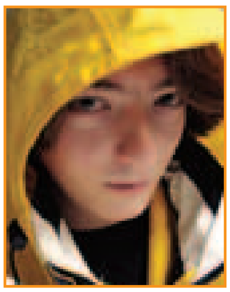
ОКТЯБРЬ #20(125) 2002
СЛОВО КОМАНДЫ



Бонджорно!

Игровой запой продолжается. Пройдя «Мафию» (как хотите, FreeRide Extreme — не мой выбор; это уже не история Тони Анджело), теперь рубимся в Battlefield 1942 (все время хочу назвать его Battlefield 90210). UT2003 уже на очереди, NOLF 2 требует места на диске, Hitman 2 грозит отнять полжизни. А ведь сколько еще недоигранного или вообще невиданного из творений прошлого! В стан коллег-консольщиков боюсь даже заходить. Режутся в Kingdom Hearts, которую даже мне, имевшему ярлык Berserker в Fallout, хочется потрогать. Позор на головы тем, кто плачется в жилетку, кому не во что играть. Смотрите не вперед, смотрите вокруг, смотрите назад. Наверняка прошли мимо чего-нибудь. Если уж действительно НЕЧЕГО... Что ж, отдохните от монитора/телевизора.

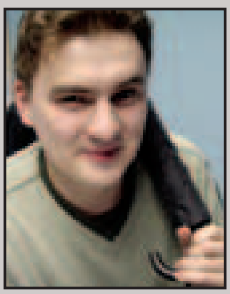
ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



Доброго!

Square решила по-новому взглянуть на собственных героев. Надеюсь, что постер с Юной в коротеньких шортиках и с двумя пушками (после TGS 2002 фэндом моментально переименовал Another Lord в Yuna Raider) – только первый шаг, за которым должна последовать череда FF-проектов новой формации. Кто как, а я жду от подопечных Хиронобу Сакагути 3D-шутер Moogle Tournament Advance, симулятор повара Chocobo Xtreme Cooking, головоломную Bushido Blade Tactics и что-нибудь особо загогулистое вроде Final Fantasy Bikini Fishing. А при таком раскладе, глядишь, и остальные гранды подтянутся... Biohazard Dating, м-м!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ



Общий привет!

Предлагаю вам избранные цитаты из неопубликованной повести «Дневники одной редакции: так и живем!».

23 сентября. Редакции делали прививки. Узнав о приезде врачей, Перестукин побледнел и начал шептать о «вещем сне», «секретных экспериментах» и «биохазарде».
25 сентября. Щербаков набросал список ключевых обязанностей редактора. Монументальный труд содержал в себе следующие пункты:
а) говорить скабрезности главреду – 6 раз в день;
б) рассказывать пошлые и политические анекдоты – 8 раз в день;
в) стучать левой ногой – постоянно (не менее 120 ударов в минуту).
26 сентября. Слушали «Поющих вместе». Много думали.
27 сентября. Перестукин до сих пор не вышел на работу.
1 октября. Звонил Перестукин. Сказал, что у него все отлично, но приехать пока не может. Сетовал на зуд в левой клешне и несильное, но назойливое шелушение жабр.
3 октября. Тестировали новую оболочку для диска. Старательно скрывали от Щербакова, что она поддерживает проигрывание саундтреков.
4 октября. Рубились всей редакцией в Battlefield 1942. Перестукин сразу объявил, что «мы с Ториком, а вы – японцы».
4 октября. Застукали Щербакова за выкладыванием на диск убойной трэш-металлической композиции «Граф Дракула наш кумир патамушта он вомпир». Поставили на вид и пригрозили аутодафе.
7 октября. Сдавали номер, всем очень понравилось.
8 октября. Сдали номер еще раз – на бис...

Take it easy! ;)
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: Арагорн, Леголас и Фродо – персонажи бессмертного Lord of the Rings

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№20 (125) октябрь 2002
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Юрий Поморцев dreg@gameland.ru — главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru — зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор раздела видеоигр
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильдредактор
Юрий Воронов voron@gameland.ru — редактор CD
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru — корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru — корреспондент в США

ART
Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru — дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE
Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Ольгу Емельянцеву olgaeml@gameland.ru — менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧЕРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru — технический директор

PUBLISHER
Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru — financial director
Serge Lange serge@gameland.ru — technical director
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

ОКТЯБРЬ #20(125) 2002

В НОМЕРЕ:

СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



ТЕМА НОМЕРА

ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА TOKYO GAME SHOW 2002 ПРЕПОДНЕСЛА СВОЮ ДОЛЮ СЮРПРИЗОВ И НЕОЖИДАННОСТЕЙ. ЧИТАЙТЕ РЕПОРТАЖ О СОБЫТИЯХ, ПРОИСХОДИВШИХ С 20 ПО 22 СЕНТЯБРЯ НА РОДИНЕ ГОДЗИЛЛЫ! /28





COVER STORY

ИГРОВЫЕ ВОПЛОЩЕНИЯ LORD OF THE RINGS ОТ РАЗНЫХ СТУДИЙ РАЗРАБОТЧИКОВ ДЛЯ ВСЕХ СОВРЕМЕННЫХ ПЛАТФОРМ /22



ХИТ?

ТОМ КЛЭНСИ СТРАЩАЕТ ВЕСЬ МИР ГРУЗИЕЙ И АЗЕРБАЙДЖАНОМ... ОТПРАВИТ ЛИ SPLINTER CELL НА ПЕНСИЮ METAL GEAR SOLID? /42

ХИТ?

ТУЧА БРЫЗГ, ВИЗГ РЕЗИНЫ, ХЛОПОК КАПОТОМ! ПРОДОЛЖЕНИЕ БЕСПО-ДОБНОГО РАЛЛИЙНОГО СИМУЛЯТО-РА, WRC II EXTREME НА PS2 /48

НОВОСТИ

БИЗНЕС–РАЗДЕЛ

COVER STORY

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

СОДЕРЖАНИЕ CD

Бонусы
America's Army - Карты
Bridge Builder - Полная версия игры
Grand Theft Auto 3 - Мод Armageddon
Quake III - Railgun Frenzy
Serious Sam: The Second Encounter - мод Instagib
Unreal Tournament 2003 - Development Environment
Unreal Tournament 2003 - Manual (руководство к игре)
Прохождение Icewind Dale II
Лучшие демки с чемпионатов по - Quake III, WarCraft III, RtCW и Counter-Strike
Мульт от «СИ» - Страсти по StarCraft: Ghost

Примочки
Quake III - Тотальная конверсия
Matrix Q3

Музыка
Избранные треки из игры Mafia

Патчи
Battlefield 1942
Казаки: Последний Довод Королей
Heroes of Might & Magic 4
Command & Conquer: Renegade
WarCraft III

Софт
Adobe Acrobat Reader
ASF Recorder
AVP Lite
BS Player
Hot Keyboard Free
ICQ 2002a
mIRC
NIMO COdecs pack
Quick Time 6
Штирлиц IV
The Bat!
The Bat! International Pack
WinAmp 3
Windows Commander

Демо-версии
James Bond 007: NightFire
Arx Fatalis

Видео
Capcom Fighting All Stars
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Devil May Cry 2
Metal Gear Solid 2: Substance
Metroid Prime
Red Dead Revolver
Shinobi
Silent Hill 3
Soul Calibur 2
The Lord of the Rings: The Two Towers
World Rally Campionship II: Extreme
Zone of the Enders: The 2nd Runner

Галерея
Bloodrayne
Colin Mcrae Rally 3
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Tekken 4
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Unreal Tournament 2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner
Splinter Cell
This is Football 2003
Doom III





ПОСТЕРЫ

1. MAFIA 2 **2.** LOTR: THE TWO TOWERS
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА A2 В ЖУРНАЛЕ С CD!



ОНЛАЙН

КИБЕРСПОРТ

ЖЕЛЕЗО

ТАКТИКА

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



ОБЗОР



ОБЗОР

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СПИСОК ИГР

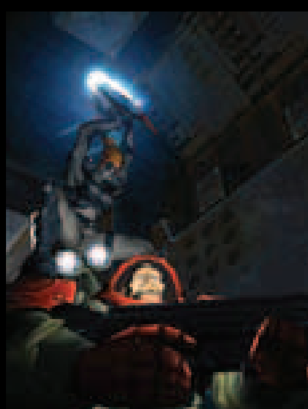
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕК… АШИН (…SHIN@GAMELAND.RU)



STARCRAFT И ДРУГИЕ

Руководство Vivendi-Universal решительно опровергло слухи о возможной продаже игровых отделений компании. Более того, было заключено лицензионное соглашение с Marvel, по которому Vivendi сможет использовать в своей новой онлайновой игре более четырех с половиной тысяч персонажей из таких комиксов, как Spider-Man, The Incredible Hulk, X-Men и другие. Но главное – на прошедшей Tokyo Game Show была анонсирована новая игра из серии StarCraft под названием StarCraft: Ghost, над которой вместе с Blizzard Entertainment работают Nihilistic Software (авторы Vampire: The Masquerade – Redemption). Вернее, основной частью работы как раз занята Nihilistic Software, тогда как Blizzard, скорее, просто курирует проект, представляющий собой тактический action с видом от третьего лица. Главным героем станет ghost по имени Nova, внешне сильно похожая на незабвенную Sarah Kerrigan. По ходу игры вам предстоит выполнять различные миссии, объединенные общим сюжетом. Ожидается, что варьироваться они будут достаточно сильно: где-то вам предстоит действовать в одиночку (и чуть ли не в традициях stealth action), а где-то вовсю заняться тактическим планированием масштабных операций. Релиз – в конце 2003 года. Предположительно игра выйдет на всех консолях нового поколения, то есть на Xbox, PlayStation 2 и GameCube. PC-версия в планах не значится. Любопытно, что издавать StarCraft: Ghost в Японии будет Capcom.





Также Vivendi-Universal рассказала общественности, что же она собирается делать в ближайшем будущем с «хлебной» лицензией на производство игр по мотивам «Властелина Колец». А делать она будет real-time стратегию The Lord of the Rings: The War of the Ring, в которой можно будет играть как за «хороших», так и за «плохих», и онлайновую RPG The Lord of the Rings: Middle-Earth Online, о которой пока не известно практически ничего. На следующий год запланирован выход игры по мотивам «Хоббита», а также игр, основанных на второй и третьей частях трилогии Дж.Р.Р. Толкиена. Разработкой всех проектов занимается Black Label Games. Напомним, что Vivendi разрешено делать игры только по мотивам книг из серии Lord of the Rings, тогда как компьютеризациями одноименного фильма занимается Electronic Arts.

В довершение ко всем произошедшим событиям Vivendi-Universal приобрела шведскую команду разработчиков Massive Entertainment, известную своим Ground Control. ■

В 18(123) номере «СИ» в новостной заметке на 14 стр. была допущена досадная ошибка – вместо «Maddox Games» следует читать «1С:Maddox Games». Мы приносим свои извинения фирме «1С» и компании «1С:Maddox Games».

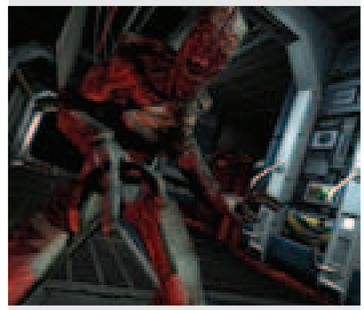
КОРОТКО

▸ **PROJECT EGO** – один из самых интересных проектов последних лет – получил окончательное название. Питер Молине (Peter Molyneux) попросил впредь величать игру не иначе, как Fable.



Так мы и будем делать. Выход Fable запланирован на 2003. Эксклюзивно на Xbox.

▸ **WARNER BROS. PICTURES** и id Software находятся «на финальной стадии переговоров» о заключении дого-



вора на производство первыми фильма по мотивам Doom. Если контракт все-таки будет подписан, то съемки начнутся в течение пятнадцати месяцев.

▸ **СРОКИ ВЫХОДА SWAT: URBAN JUSTICE** и Malice перенесены на первый квартал 2003 года без объяснения причин.

▸ **BLACK LABEL GAMES,** являющаяся подразделением Vivendi Universal, приобрела лицензию на разработку игр по мотивам фильма Квентина Тарантино Kill Bill, премьера которого должна состояться в октябре. Выход первой игрушки состоится одновременно с появлением в продаже DVD-версии фильма, т.е. ближе к середине 2004 года, на всех консолях и PC.

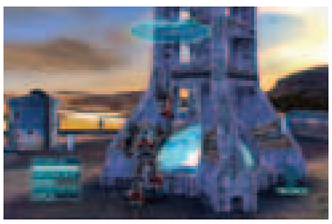
▸ **В КОНЦЕ ОКТЯБРЯ** три тысячи геймеров получат в свое распоряжение диски с Command & Conquer: Generals для тестиро-

ПРОДАТЬ ЗА ОДИН ФУНТ

Руководство Rage Software реорганизовало компанию, результатом чего стала как смена генерального менеджера – на место Пола Финнегана пришел Джон Шоран, – так и продажа компании Swordfish Studios, основанной теперь уже бывшим директором Rage Тревором Уильямсом и Джоан Финнеган, женой Пола Финнегана. Самое интересное,







что Rage Software была продана всего за один (!) фунт стерлингов. Одновременно с этим Rage подала в суд на своих американских дистрибуторов Majesco, утверждая, что те недоплатили им $1.670.000. ■

КОРОТКО



вания многопользовательской части игры, а уже в начале следующего года финальная версия поступит в продажу.

▸ **У TAKE-TWO INTERACTIVE** появился филиал в Амстердаме, который будет занимать дистрибуцией продукции Take-Two в странах Бенилюкса.

▸ **UBI SOFT ОБЕЩАЮТ** к концу этого года сделать PC-версию Batman: Vengeance, ранее вышедшего на PlayStation 2, Xbox и GameCube.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

У ТЕХ, КТО УСПЕЛ до 14 октября прислать на e-mail адрес компании Black Cactus свои фотографии, есть шанс появиться в Warrior Kings: Battles в качестве одного из генералов. Разработчики просили геймеров присылать им свои фотографические изображения, дабы физиономии полководцев в игрушке получились по-настоящему колоритными. Что из всего этого вышло, мы узнаем только в феврале 2003 года, когда игра поступит в продажу.

ПО ПРИЧИНАМ МАРКЕТИНГОВОГО характера выход SimCity 4 и The Sims для PlayStation 2 перенесен с ноября этого года на январь следующего. Сотрудники Maxis воспользуются



дополнительным временем для того, чтобы максимально доработать обе игры.

В PHANTASY STAR ONLINE EPISODE 1 & 2 сразу же после выхода обнаружился занятный баг, позволяющий заниматься «дупликацией» предметов. Sonic Team уже успела получить массу жалоб по этому поводу. Кстати, любопытный факт, игра продалась уже тиражом под 100.000 копий, но больше половины пользователей приобрело PSO отдельно, а



не в комплекте с модемом, видимо, ожидая скорого появления в продаже Broadband Adapter.

ДАТЫ ЗАПУСКА XBOX LIVE

Microsoft объявила, что запуск Xbox Live в Японии состоится лишь 16 января 2003 года, чем вызвала некоторое недоумение со стороны публики. Xbox Live Starter Kit будет включать в себя не только годовую подписку на онлайновую службу, коммуникатор для голосового общения и Phantasy Star Online Episode 1 & 2, но еще и некий маджонг – как-никак подобная забава в Японии весьма популярна. Одновременно с запуском Xbox Live в продаже появятся как минимум четыре игры: Whacked!, Muzzle Flash, Thousand Land и Capcom vs SNK EO.

Что касается европейского запуска службы, то он запланирован на 14 марта 2003 года, а закрытое бета-тестирование (которое будет проходить в Великобритании, Германии и Франции) начнется уже 30 октября. Открытое бета-тестирование начнется только через месяц. Xbox Live Starter Kit поступит в продажу по цене, близкой к $60. Ну а американский запуск состоится уже 15 ноября. ■







ВСЕМ-ВСЕМ-ВСЕМ!

Внимание! «Страна Игр» объявляет новый конкурс. Вы знаете хитрые приемы в любимой игре? Владеете суперхинтами? Отловили баг, который позволяет без проблем дать хорошего пинка главному злодею? Тогда у вас есть шикарная возможность помочь десяткам тысяч читателей «СИ», а также отличный шанс получить классный приз от редакции. В каждом номере мы будем публиковать лучшие хинты, а весной вручим награды.

Вам нужно собраться с духом и законспектировать свой игровой опыт в письме (e-mail или обычное). Будьте кратки, точны и аккуратны – желательно уложиться в 8-10 предложений. Работы направляйте по адресу spoiler@gameland.ru, указав в теме «Хинты/советы от читателя», или обычным письмом на адрес редакции (101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»). Море славы и горы призов – все для вас! ■

PARADOX КУПИЛА КУСОЧЕК КОНАНА

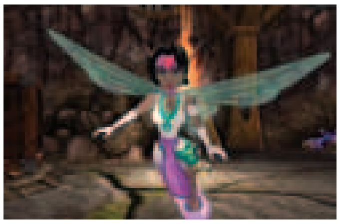
Шведская контора Paradox Entertainment приобрела двадцать процентов акций Conan Sales Company, которая владеет всеми правами на торговую марку Conan. Таким образом, Paradox могут влиять на лицензирование знаменитого персонажа авторам книг, фильмов, комиксов и компьютерных игр, что они и собираются делать. «Мы планируем увеличить активность по части лицензирования во всех аспектах, включая книги, фильмы и игры», – сказал журналистам глава Paradox Теодор Бергквист. ■

MICROSOFT УСТРОИЛА БОРЬБУ с известным гонконгским поставщиков мод-чипов Lik Sang. Сайт Lik Sang уже продолжительное время не работает, а Microsoft тем временем произвела редизайн материнской платы Xbox, чтобы он не был подвержен действию чипов.

CAPCOM АНОНСИРОВАЛА вторую часть своей ультрастильной гоночной игры Auto Modellista. Игра все так же должна появиться на PlayStation 2 и на сей раз позволит вести многопользовательские гонки не только через narrowband connection.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

MICROSOFT ПРИОБРЕТАЕТ RARE



Как и ожидалось, Microsoft приобрела компанию Rare, долгое время плодотворно сотрудничавшую с Nintendo. Представители Microsoft объявили, что английский разработчик был куплен за $375 миллионов, но все расходы, по их мнению, должны с лихвой окупиться, учитывая былые заслуги Rare. Первой эксклюзивной игрой компании для Xbox станет Kameo: Elements of Power, ранее заявленная на GameCube. Ожидается, что это будет весьма необычная action/adventure, выход которой предварительно запланирован на весну будущего года. Любопытно, что разрабатываемые Rare проекты для Game Boy Advance (в частности, Diddy Kong Pilot, Coconut Crackers и Sabrewulf) появятся на прилавках в срок и не подвергнутся отмене. Впрочем, в том, что касается дел игровых, главное совсем другое. Microsoft и Rare поспешили заявить, что в разработке находится продолжение великолепной Perfect Dark! Более того, в ближайшие два года Rare собирается выпустить для Xbox как минимум пять игр. По слухам, уже сейчас компания трудится над сиквелами Banjo-Kazooie/Banjo-Tooie и Conker's Bad Fur Day. Не хватает только Killer Instinct, честное слово. Дело в том, что все права на созданных Rare персонажей за период сотрудничества с Nintendo остаются за англичанами (и это, кстати, было включено в стоимость компании). ■







NINTENDO ПЕРЕСЧИТЫВАЕТ ДЕНЬГИ

Nintendo пересматривает планы по поставке игр и приставок в соответствии с корректировкой прогнозов. Скорее всего, прибыль компании будет значительно ниже, чем изначально ожидалось. По всей вероятности, предполагаемые продажи GameCube окажутся на 17% ниже запланированных, а в случае с Game Boy Advance – на 21%. То есть до конца финансового года Nintendo ожидает продать не 12 миллионов GameCube, а 10; и не 19 миллионов Game Boy Advance, а лишь 15. Что касается игр, то по всему миру должно разойтись 55 миллионов экземпляров продукции для GameCube и 50 миллионов (а не 57) для Game Boy Advance. Соответственно, общая прибыль за отчетный период упадет с 90 миллиардов иен до 80. Отметим, что ситуацию немного выправила продажа принадлежавшей Nintendo части акции Rare (49%), общей стоимостью в $183 миллиона. ■

ДВАДЦАТКА НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫХ ВРЕДОНОСНЫХ ПРОГРАММ В СЕНТЯБРЕ 2002 Г

(В % ОТ ОБЩЕГО КОЛИЧЕСТВА ВИРУСНЫХ ИНЦИДЕНТОВ)

I-Worm.Klez	72,93%	I-Worm.Cervivec	0,04%	Backdoor.Antilam	0,01%
I-Worm.Lentin	23,62%	I-Worm.Hybris	0,03%	Worm.Linux.Slapper	0,01%
Win95.CIH	0,27%	Backdoor.Death	0,03%	Palm.Phage	0,01%
Trojan.Win32.Filecoder	0,17%	Macro.Word97.Ethan	0,03%	Nuker.Win32.Nabber	0,01%
Macro.Word97.Thus	0,13%	Win32.FunLove	0,02%		
I-Worm.Sircam	0,13%	Macro.Word97.Marker	0,02%		
I-Worm.Magistr	0,11%	Macro.Word97.TheSecond	0,02%		
Macro.Word97.Flop	0,04%	Trojan.PSW.M2	0,01%		

Информация предоставлена «Лабораторией Касперского» (http://www.kaspersky.com; http://www.viruslist.com).


РАЛЛИ ГРАН-ПРИ
RAGE RALLY
Rage
3
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

INFOGRAMES СОКРАЩАЕТ ШТАТ



Infogrames, один из крупнейших игровых издателей в мире, терпит серьезные убытки. С целью их сокращения компания уволила около 60% сотрудников своих европейских подразделений. И закрытие британской студии Infogrames в этом плане было только началом. Коснутся ли текущие изменения внутри паблишера его заокеанских отделений – пока неизвестно. Что касается вышеупомянутой британской студии, создавшей Grand Prix 4, судьба ее сотрудников также не ясна. Но симптомы тревожные – практически полностью готовая версия Grand Prix 4 для Xbox была официально отменена. ■

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕКЛАМА

Как сообщает Reuters, подписаны многомиллионные контракты Electronic Arts с McDonald's и Intel. В результате виртуальные человечки из The Sims Online будут покупать и продавать продукцию именно этих компаний. Соответственно, одним из способов зарабатывать деньги в игре станет торговля Биг-Маками, а представленные в игре компьютеры будут оснащены исключительно процессорами марки Intel Pentium 4. По мнению Electronic Arts, The Sims достигли того уровня популярности, чтобы игру можно было использовать в качестве рекламы других продуктов. ■









ИГРЫ НАПРОКАТ

Yahoo предлагает всем желающим новый вид ознакомления с играми – брать их «напрокат» в режиме онлайн. Обладатели быстрого соединения могут, заплатив определенную сумму, некоторое время поиграть более чем в 40 игр, среди которых Civilization III, Deus Ex, 4X4 EVO, Star Trek Armada II и Serious Sam. Каким именно образом это будет реализовано, не очень понятно, однако западные обозреватели отмечают, что идея так называемых streaming demos отнюдь не нова и уже использовалась ранее. В Yahoo с оптимизмом смотрят на будущее своего проекта и планируют заключить соответствующие договоры с ведущими производителями игр, дабы расширить ассортимент предлагаемых развлечений. Пока доступны творения лишь четырех издателей: Activision, Eidos, Infogrames и Take-Two. ■



КОРОТКО

▸ **SONY MUSIC ENTERTAINMENT** в конце января выпустит в Японии бокс-сет Dragon Quest Complete с саундтреком ко всей серии Dragon Quest. Музыка, исполненная Лондонским Филармоническим Оркестром, займет 12 CD.

▸ **TDK MEDIACTIVE** получила лицензию на персонажей комиксов Spy vs. Spy. В скором времени должна начаться разработка соответствующих проектов. Если вы помните, в прошлом мы уже имели возможность попробовать игру Spy vs. Spy, давно ставшую легендарной.

▸ **UBI SOFT И WARNER BROS**. подписали соглашение, по которому первая компания получает права на производство игр по мотивам популярного в 80-х телевизионного сериала Dukes of Hazzard. Три года назад Ubi Soft уже занималась дистрибуцией проекта, созданного на основе данной лицензии.

▸ **В ЭТОМ ГОДУ CAPCOM** издаст в Японии Spider-Man: The Movie для PlayStation 2,



GameCube и Xbox, а также Army Man для PlayStation 2.

▸ **В PS ONE-ВЕРСИИ FINAL FANTASY** и Final Fantasy II (которые выйдут в Японии 31 октября) будет включен новый режим. Зовется он Easy Mode и рассчитан на новичков. В чем конкретно он заключается, пока не известно.

▸ **ONIMUSHA ВЫЙДЕТ НА GAME BOY ADVANCE**, но в виде абсолютно нового и самостоятельного проекта. Игра получила название Onimusha Tactics и по жанру будет представлять из себя ни много ни мало, а тактическую RPG. Выход в Японии намечен на первое ноября.



Нам всё по силам с Клерасилом!
ВЫИГРАЙ
одну из 3-х поездок
в Диснейленд!*
или
В ответе за точность - часы CASIO
Новая технология - 10 лет работы без замены батарейки
W-96H-1AV
- водозащита 50 метров
- подсветка дисплея
- двойное время
- секундомер
- 5 будильников с функцией повтора
- 10 лет работы батарейки
www.gshock.ru
50
CASIO HL-4T
500
мобильных телефонов
10
зимних шарфов
150
махровых полотенец
150
Clearasil
Товар сертифицирован
www.clearasil.ru
Телефон горячей линии по вопросам ухода за кожей и условиям участия в конкурсе 8-800-200-7000
Для того, чтобы принять участие в конкурсе: 1. Купи Клерасил. 2. Сними этикетку с упаковки или сохрани кассовый чек.
3. Расскажи о том, что тебе по силам: как ты борешься со своими проблемами, преодолеваешь трудности, чего добился.
4. Вложи свой рассказ вместе с этикеткой или чеком в конверт и пришли по адресу 125047 г.Москва а/я 135 Клерасил.
* Главный приз - 3 поездки в Диснейленд в Париже. В конкурсе принимают участие письма, пришедшие до 13 декабря 2002 года.

НОВОСТИ

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК АМЕРИКАНСКИХ РЕЛИЗОВ
С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

17	ZOO TYCOON: MARINE MANIA
17	MECHCOLLECTION
17	BEAM BREAKERS
18	EVERQUEST: PLANES OF POWER PRIMA GUIDE
18	ARX FATALIS
21	NASCAR THUNDER 2003
21	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
21	EVERQUEST GOLD
21	IRON STORM
21	EVERQUEST: THE PLANES OF POWER
22	STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1
22	LOTR: FELLOWSHIP OF THE RING
22	S.O.A.: SOLDIERS OF ANARCHY
22	ROBOT WARS: ARENAS OF DESTRUCTION
22	BACKYARD HOCKEY
22	WORMS BLAST
24	COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3:
29	G.I. COMBAT
29	DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATER
29	CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD
29	FIFA SOCCER 2003
29	BATTLE REALMS: WINTER OF THE WOLF
29	CIVILIZATION III GAME OF THE YEAR EDITION
29	AMERICAN IDOL
30	TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS
31	PHARAOH'S CURSE: THE CAMERON FILES 2
31	AGE OF MYTHOLOGY

PLAYSTATION 2

17	CONFLICT ZONE
21	DEFENDER
21	HOT WHEELS VELOCITY X
22	PRO RACE DRIVER
22	V-RALLY 3
22	LOTR: THE FELLOWSHIP OF THE RING
22	LOTR: THE TWO TOWERS
22	LEGENDS OF WRESTLING II
23	RUGRATS ROYAL RANSOM
27	EVIL TWIN
28	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
29	BUTT UGLY MARTIANS: ZOOM OR DOOM
29	NINJA ASSAULT WITH GUNCON2
29	FIGHTER MAKER 2
29	JET X2O
29	EVOLUTION SKATEBOARDING
29	CONTRA: SHATTERED SOLDIER
29	SUIKODEN III
29	GHOST RECON PS2
29	SHOX
29	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
30	RED FACTION II
31	REIGN OF FIRE

GAMECUBE

17	BARBARIAN
21	MARIO PARTY 4
24	TOP GUN: COMBAT ZONES
28	STAR WARS: THE CLONE WARS
29	BUTT UGLY MARTIANS
29	PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II
29	EVOLUTION SKATEBOARDING
29	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
29	OUTLAW GOLF

XBOX

17	BARBARIAN
17	FATAL FRAME
20	BLOODRAYNE
21	BACK PEDAL XB
22	NBA INSIDE DRIVE 2003
22	TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH
22	LEGENDS OF WRESTLING II
22	DEATHROW
22	TRANSWORLD SNOWBOARDING
22	THE HOUSE OF THE DEAD 3
25	MAD DOG 2: THE LOST GOLD
29	SHENMUE II
29	NBA STARTING FIVE
29	TONY HAWK'S PRO SKATER 4
29	SLAM TENNIS
29	FILA WORLD TOUR TENNIS
29	SEABLADE

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ
С 16 ПО 31 ОКТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

18	1914
18	ARCHANGEL
18	COSSACKS: BACK TO WAR
18	EMERGENCY 2
18	EUROPA 1400: THE GUILD
18	ICEWIND DALE 2
18	NHL 2003
18	NO ONE LIVES FOREVER 2
18	ROLLERCOASTER TYCOON 2
18	SKI RESORT TYCOON 2
18	THAT'S LIFE 2
25	AIRLINES 2
25	CASINO EMPIRE
25	MONOPOLY 2003
25	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

PLAYSTATION 2

18	BEN HUR
18	KELLY SLATER'S PRO SURFER
18	RC SPORTS: COPTER CHALLENGE
18	RIDING SPIRITS
18	THE SUM OF ALL FEARS
18	TIMESPLITTERS 2
25	COLIN MCRAE RALLY 3
25	DISNEY GOLF
25	DOWNFORCE
25	KINGS FIELD IV
25	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
25	ROCKET POWER: BEACH BANDITS
25	SLAM SOCCER
25	SUB REBELLION
25	SUMMONER 2
25	TERMINATOR: DAWN OF FATE
25	THE SCORPION KING
31	TWIN CALIBER

GAMECUBE

18	KELLY SLATER'S PRO SURFER
18	MADDEN NFL 2003
25	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
25	NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2
25	NHL 2003
25	POWER ROCKETS: BEACH BANDITS
25	SMUGGLERS RUN 2: WARZONE
25	TIMESPLITTERS 2

XBOX

18	DEATHROW
18	KELLY SLATER PRO SURFING
18	ROCKY
18	TENNIS MASTER SERIES
18	TIMESPLITTERS 2
25	COLIN MCRAE RALLY 3
25	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
25	NHL LIVE 2003
25	TERMINATOR: DAWN OF FATE
25	THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

КОРОТКО

НЕ УСПЕЛ ОТГРЕМЕТЬ наркотический Dino Stalker, как Capcom анонсирует новый Gun Survivor, уже четвертый по счету. Biohazard: Gun Survivor 4 появится в продаже весной будущего года, а его сюжетная линия будет основана на Biohazard 0 для GameCube.

THE HOUSE OF THE DEAD 3 будет включать в себя уровни из The House of the Dead 2. Причем доступными они ста-



новятся только после прохождения игры в режимах Arcade и Boss Mode.

TECMO ОБЪЯВИЛА, что все японцы, которые оформят предварительный заказ на Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball получат вместе с игрой еще Dead or Alive Photo Album. В нем можно будет порассматривать персонажей игры в купальных костюмах.

ПО СЛУХАМ, METAL GEAR SOLID 3 должен будет на некоторое время стать эксклюзивным проектом для Xbox и только через некоторое время появится на других платформах.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

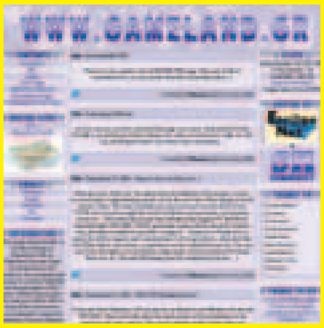
1 И 1,5 – БЕГИТЕ, КАК ОТ ЧУМЫ!
2 И 2.5 – МЫ ВАС ПРЕДУПРЕЖДАЛИ.
3 И 3,5 – НА ВАШ СТРАХ И РИСК.
4 И 4,5 – НИЖЕ СРЕДНЕГО.
5 И 5,5 – НА ПОЛНОЕ БЕЗРЫБЬЕ.
6 И 6,5 – НЕПЛОХО, НО НЕ БОЛЕЕ.
7 И 7,5 – ХОРОШО, НО МОЖНО И ЛУЧШЕ. (СЕРЕБРО)
8 И 8,5 – ОТЛИЧНО, БЛИЗКО К ИДЕАЛУ. (ЗОЛОТО)
9 И 9,5 – ШЕДЕВР, ПОЧТИ СОВЕРШЕНСТВО. (ПЛАТИНА)
10 – ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ!

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

1 – ПАТЧ,
2 – БОНУС, 3 – ФАЙЛ,
4 – ВИДЕО, 5 – СКРИНШОТЫ.

ТЕПЕРЬ В ГРЕЦИИ ЕСТЬ ВСЕ. ДАЖЕ ИГРЫ

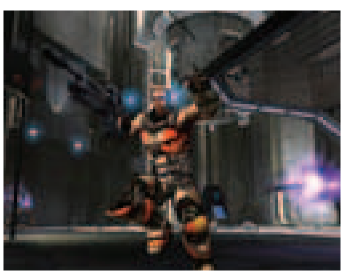
Греческое правительство наконец сподобилось отменить бредовый закон, запрещающий все электронные игры, начиная от игровых автоматов в барах и заканчивая «Сапером» из стандартного комплекта Windows. Однако вскоре после того, как два владельца интернет-кафе, привлеченные за то, что их клиенты играли в онлайновые шахматы, выиграли дело, а закон был признан неконституционным, греческое Министерство финансов разрешило грекам играть при условии, что «ни игрок, ни третьи лица не будут иметь с этих игр прибыль». Иными словами – теперь запрещены только игры на деньги. Здравый смысл победил. ■

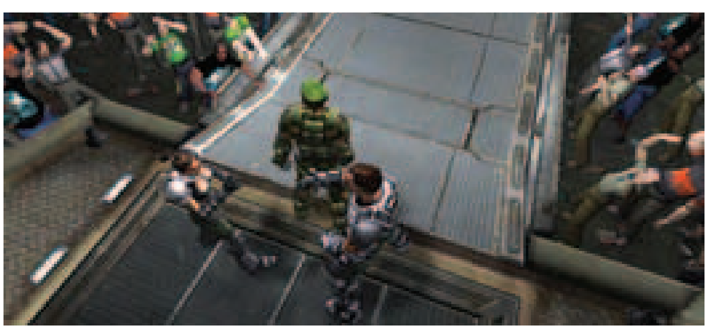


АБСОЛЮТНАЯ НЕЗАВИСИМОСТЬ...

Забавная история произошла с выходом Unreal Tournament 2003. 19-го сентября представители Infogrames опровергли информацию онлайнового магазина EB Games.com об отправке игры в печать, а на следующий день... сотрудник Epic Games Марк Рейн написал в форуме Inforgrames, что мастер-диск игры отправлен на заводы. Помимо этого, Марк сообщил, что сотрудники Epic Games буквально до последних часов работали над исправлением багов, а другой участник коллектива разработчиков Стив Полге даже привел (там же, на форуме) полный список внесенных в игру исправлений.

А по выходу игры обнаружился досадный глюк, однако не в самой игре, а в руководстве к ней. Часть текста была напечатана оранжевыми буквами на белом фоне. Epic пришлось выложить руководство на сайте в формате pdf. См. его также на нашем диске. ■

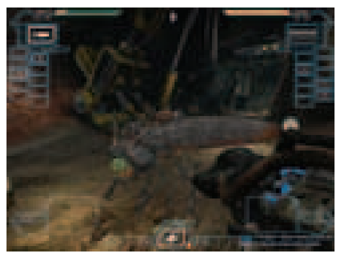






WESTKA РАЗОРИПАСЬ

Немецкая компания Westka Interactive прекратила свое существование из-за финансовых проблем, и 30-го сентября все 44 сотрудника получили расчет. Как гласит заявление руководителей Westka, несмотря на неоднократные попытки реструктуризации, позитивные отзывы прессы о The Y-Project и Race Tracks Unlimited, а также почти заключенный контракт на выпуск The Y-Project «одним из ведущих мировых издателей», постигшие компанию финансовые неприятности преодолеть так и не удалось. ■





ЯПОНСКИЙ ПИРОГ

По сообщениям информационного агентства Bloomberg, на данный момент японский рынок поделен между тремя игровыми платформами нового поколения следующим образом. PlayStation 2 держит 82% процента рынка, GameCube – 14%, а Microsoft с ее Xbox остается лишь 4%. При этом продажи морально устаревшей PS one превышают продажи Xbox, хотя разрыв между этими двумя приставками не так велик, как, скажем, в случае с Xbox и GameCube и тем более GameCube и PlayStation 2. Что касается японского рынка портативных игровых систем, то здесь, естественно, с огромным опережением всех (а «все» – это, по сути, WonderSwan в разных вариациях) обгоняет Game Boy Advance – за ним около 90% рынка. Ну а самым успешным игровым издателем в Стране восходящего солнца сейчас является Konami, в одной только первой половине 2002 года продавшая 3.21 миллиона экземпляров своей продукции. Причем такие высокие цифры во многом обусловлены огромным успехом World Soccer Winning Eleven 6, раскупавшегося неожиданными тиражами на волне интереса японцев к Чемпионату Мира по футболу. Следом за Konami в свою очередь идут Nintendo и Bandai. ■

ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА»

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

	НАЗВАНИЕ	ПЛАТФОРМА	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Medal of Honor: Frontline	PS2	67
2	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	PS2	63
3	Final Fantasy X	PS2	33
4	Virtua Fighter 4	PS2	27
5	Smash Court Tennis Pro Tournament	PS2	23
6	FIFA Foolball 2002	PS2	20
7	Drakan: The Ancients' Gates	PS2	13
8	Onimusha: Warlords	PS2	10
9	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	PS2	10
10	MotoGP2	PS2	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft 3: Reign of Chaos (Русская версия)	51.6
2	Empire Earth (Русская версия)	24.9
3	Grand Theft Auto 3	23.6
4	Monsters	23.3
5	Цена страха	18.9
6	Half-Life Generation 3	17.6
7	Казаки: Снова война	15.3
8	Harry Potter & the Philosopher's Stone	13.1
9	Противостояние 4	12.4
10	The Sims: On Holiday	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Grand Theft Auto 3	58
2	Промышленный гигант	17
3	Операция Flashpoint: Холодная война	14.4
4	Противостояние 4	14.3
5	Team Factor	13.3
6	Танковая гвардия	12.6
7	Стальной кулак	11.6
8	Форсаж	11.1
9	Доходный дом	10
10	Heroes of Might and Magic IV (Русская версия)	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ПУЛЕНЕПРОБИВАЕМЫЙ МОНАХ

Empire Interactive купила права на компьютеризацию голливудского «рукомахательного» фильма Bulletproof Monk с Чоу Юн-Фатом (Chow Yun-Fat) в главной роли. Созданный по мотивам одноименного комикса фильм выходит на экраны весной 2003-го, а сюжет его завязан вокруг некого загадочного монаха, который странствует по нашей планете, охраняя от грязных посягательств древний свиток, дающий доступ к неограниченной силе и мировому господству. Про игру пока практически ничего не известно, кроме того, что ее сюжет не уйдет далеко от сюжета голливудского блокбастера. «Продолжая расширять нашу деятельность в сторону стремительно растущего рынка видеоигр, мы с надеждой смотрим на наше сотрудничество с Empire», – заявил вице-президент MGM Interactive Нил Халдар. ■



НОВОСТИ ОТ
МЕДИА-СЕРВИС-2000

Компания Медиа-Сервис-2000, один из лидеров по выпуску лицензионных компакт дисков в России, объявляет о подписании сразу нескольких соглашений о локализации и издании игровых продуктов в России, странах СНГ и Балтии:

- официальное дополнение к одной из лучших стратегий 2002 года Warrior Kings – Battles;
- стратегия с элементами RPG Ghost Master
- три продукта от компании Inca Gold: забавная новогодняя аркада Christmas Magic, стратегия в реальном времени Tombstone 1882, основанная на событиях одноименного голливудского вестерна и железнодорожный симулятор Rail Kings Railroad Simulator, где вы сможете вдоволь порулить многотонными составами;
- аркада от компании Amic Games – Green Face.

Все указанные продукты издаются совместно с ООО Языковой Бизнес-Центр «Интенс», компанией, известной своими программами для изучения иностранных языков. Точные даты выхода локализованных продуктов будут объявлены позднее.

24 октября ожидается выход новой стратегии реального времени от компании Microids «Лорды войны». Подробности вы можете прочитать на официальном сайте компании Медиа-Сервис-2000 http://www.media2000.ru ■



3D-ИСКУССТВО
ДЛЯ УДЕШЕВЛЕННЫХ ИГР

Sega и D3 Publisher совместными усилиями создали компанию 3D Ages, в которую инвестировали 10 млн. иен (около $80.000). 51% 3D Ages принадлежит Sega и 49% – D3 Publisher. Возглавляет ее Сатоси Каяма (Satoshi Kayama), человек из Sega. Специализироваться новообразованная компания будет на выпуске римейков классических игр от Sega по сниженным ценам. В 2003 году планируется выпустить 15 подобного рода проектов. Первые должны появиться уже весной и ими, по всей вероятности, станут Fantasy Zone и Monaco GP для PlayStation 2. Кроме того, Sega и D3 Publisher собираются привести на американский и европейский рынки популярную (в Японии) серию Simple 2000. Что получится из этой сомнительной затеи, пока не совсем ясно. ■

ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Total Club Manager 2003	Electronic Arts
2	Battlefield 1942	Electronic Arts
3	Medieval: Total War	Activision
4	Mafia	Take-Two
5	The Thing	Black Label Games
6	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
7	The Sims	Electronic Arts
8	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
9	Grand Theft Auto 3	Take-Two
10	The Sims: Hot Date	Electronic Arts

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Stuntman	Atari
2	Tekken 4	Namco
3	Conflict: Desert Storm	SCi
4	The Thing	Black Label Games
5	Grand Theft Auto 3	Take-Two
6	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
7	Blade II	Activision
8	TOCA Race Driver	Codemasters
9	Spider-Man: The Movie	Activision
10	Turok Evolution	Acclaim

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	WWE Wrestlemania X8	THQ
2	RESIDENT EVIL	Capcom
3	Turok Evolution	Acclaim
4	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
5	Luigi's Mansion	Nintendo
6	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
7	Beach Spikers	Sega
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	Super Monkey Ball	Sega
10	Pikmin	Nintendo

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	WWE Raw	THQ
2	The Thing	Black Label Games
3	Halo: Combat Evolved	Microsoft
4	Conflict: Desert Storm	SCi
5	Blade II	Activision
6	Buffy The Vampire Slayer	Fox Interactive
7	Turok Evolution	Acclaim
8	Madden NFL 2003	Electronic Arts
9	Commandos 2: Men Of Courage	Eidos
10	Project Gotham Racing	Microsoft

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	StarFox Adventures	Nintendo	GC
2	Prince of Tennis: Sweat & Tears	Konami	PS one
3	Super Mario Advance 3: Yoshi's Island	Nintendo	GBA
4	Culdcept 2nd Expansion	Sega/Omiya	PS2
5	Shin Sangoku Musou 2 Mushoden	Koei	PS2
6	Energy Air Force	Taito	PS2
7	Sanji Digiworld SP	Yamasa	PS2
8	.hack Vol. 2 Malignant Mutation	Bandai	PS2
9	Marvel vs Capcom 2	Capcom	PS2
10	SC2000 Series Ultimate Vol. 3 The Velocity King	D3 Publisher	PS2

КОММЕНТАРИЙ

StarFox Adventures, последняя игра Rare для GC, за первую неделю продаж разошлась тиражом в 125 тыс. копий. Но больше всего поражает эпопея .hack. Ее вторая часть наверняка побьет успех первой серии – 150 тыс. коробок с игрой уже разлетелось.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ (DREG@GAMELAND.RU)

РОССИЯ В ХВОСТЕ ФИНАНСОВЫХ ИНТЕРЕСОВ MICROSOFT



Ольга Дергунова, глава представительства корпорации Microsoft в России и странах СНГ

«Мы считаем, что рынок программной и программно-аппаратной продукции для дома достаточно перспективен, и у Xbox хорошие шансы занять на нем значительное место – в случае выхода продукта на российский рынок. Повторимся, планы по данному выходу еще не определены.»

«Страна Игр»: Большинство покупателей лицензионной продукции Microsoft в России, как известно, составляют корпоративные пользователи. Занимается ли компания серьезным продвижением «лицензии» для домашнего пользователя? Какова динамика продаж в этом секторе за последние годы?

Ольга Дергунова: Действительно, в силу известных экономических и социальных особенностей нашего рынка на нынешний момент главной целевой аудиторией Microsoft являются корпоративные заказчики. Значительных усилий для продвижения ПО Microsoft для домашнего пользователя сегодня не осуществляется. В общем объеме продаж Microsoft в СНГ доля продаж игр и ПО для домашнего сектора, а также периферийных устройств стабильна и из года в год составляет не более 10%.
Конечно, это не означает, что стратегически данный сегмент рынка не является для нас привлекательным. Мы внимательно следим за рыночной ситуацией и готовы действовать в случае ее положительного изменения.

СИ: Microsoft всерьез занимается компьютерными играми вот уже почти семь лет. За это время корпорация стала одним из крупнейших издательств, ее масштабные проекты (такие как Flight Simulator и Age of Empires) продаются миллионными тиражами. Почему Microsoft никогда не предпринимала и не предпринимает попыток продавать свои игры в России?

ОД: Прежде всего необходимо отметить значительную разность рынков. Успехи корпорации в области компьютерных игр относятся к развитым рынкам, где ситуация с потребительским рынком (платежеспособность, спрос, ситуация с нарушениями авторского права) благоприятна.
Между тем на сегодня в России для программных продуктов Microsoft практически отсутствует рынок индивидуальных пользователей (consumer market) – об этом свидетельствует наша статистика. Причины этого общеизвестны – экономические реалии и ситуация с авторским правом в области программного обеспечения. Поэтому, как эффективная коммерческая организация, Microsoft обязана соблюдать правильные бизнес-приоритеты – свои для рынка каждой страны. Никакой «трагедии» в этом мы не усматриваем – просто рынок России еще достаточно молод и находится в развитии. Мы полагаем, что время успешного бизнеса на компьютерных играх в России еще впереди.

СИ: Как вы оцениваете состояние рынка компьютерных и видеоигр в России?

ОД: Рынок, безусловно, развивается с точки зрения роста числа потребителей. Но с точки зрения оборота компаний, работающих на этом рынке, рост выражен слабо, поскольку пользователи по-прежнему предпочитают покупать «пиратские» игры для ПК и игровых приставок. Причин здесь несколько, но основные – низкий уровень жизни и, как его следствие, – определенная ментальность потребителя, выраженная в стремлении за наименьшие вложения получать как можно больше и в нежелании платить за продукты интеллектуального труда (до сих пор активно копируются не только программы, но и аудио- и видеозаписи).

СИ: В 1983 году, когда Nintendo выпускала свою первую игровую приставку Famicom, президент компании Хироси Ямаути настоял на том, чтобы в устройство встроили несколько портов, к которым позже можно было подсоединить дисковод, модем и специальные аксессуары. Была запущена первая онлайновая служба Famicom Network с новостями, прогнозом погоды, курсами акций и возможностью работать с банковскими счетами, покупать билеты на всевозможные мероприятия и так далее. Nintendo выработала тактику «троянского коня», когда под видом игрушки в дома японских семей попадал полноценный информационно-развлекательный терминал. Выпущенный в ноябре 2001 года Microsoft Xbox снабжен жестким диском, способен выходить в Интернет по broadband-соединению и в то же время позиционируется как исключительно игровая приставка. Каковы реальные цели Microsoft на игровом рынке? Нужна ли гигантской корпорации часть доходов 20-миллиардного рынка или же выход Xbox является попыткой сделать нечто большее, чем просто игровую приставку?

ОД: Реальные цели Microsoft на игровом рынке понятны и просты: диверсифицировать свой бизнес и сделать успешный бизнес (с точки зрения прибыли и доли рынка в долговременном периоде) на новом для себя сегменте – игровом. Это отправная точка всех рассуждений на данную тему. Поэтому продукт, с которым корпорация вышла на новый и стратегически важный для себя рынок, должен превосходить конкурирующие (они ведь уже давно на рынке) и обязательно иметь потенциал технологического роста, адаптации под потребности пользователя завтрашнего дня. В этом свете оснащение игровой приставки online-средствами отнюдь не выглядит чем-то экстраординарным. Лет пять назад кто-то метко заметил: «мы идем к ситуации, когда компьютер, не соединенный с сетью, будет представлять примерно такую же ценность, как не соединенный с сетью телефон». Конечно, это справедливо и в отношении рынка игровых устройств, участники которого активно используют киберпространство для коллективных игр, сервисов и т.п. Иными словами, «эпоха Интернет» сильно изменила понятие продукта – теперь это не только «железо + софт», но, скорее, «железо + софт + online-сервисы + сообщества геймеров + ...».

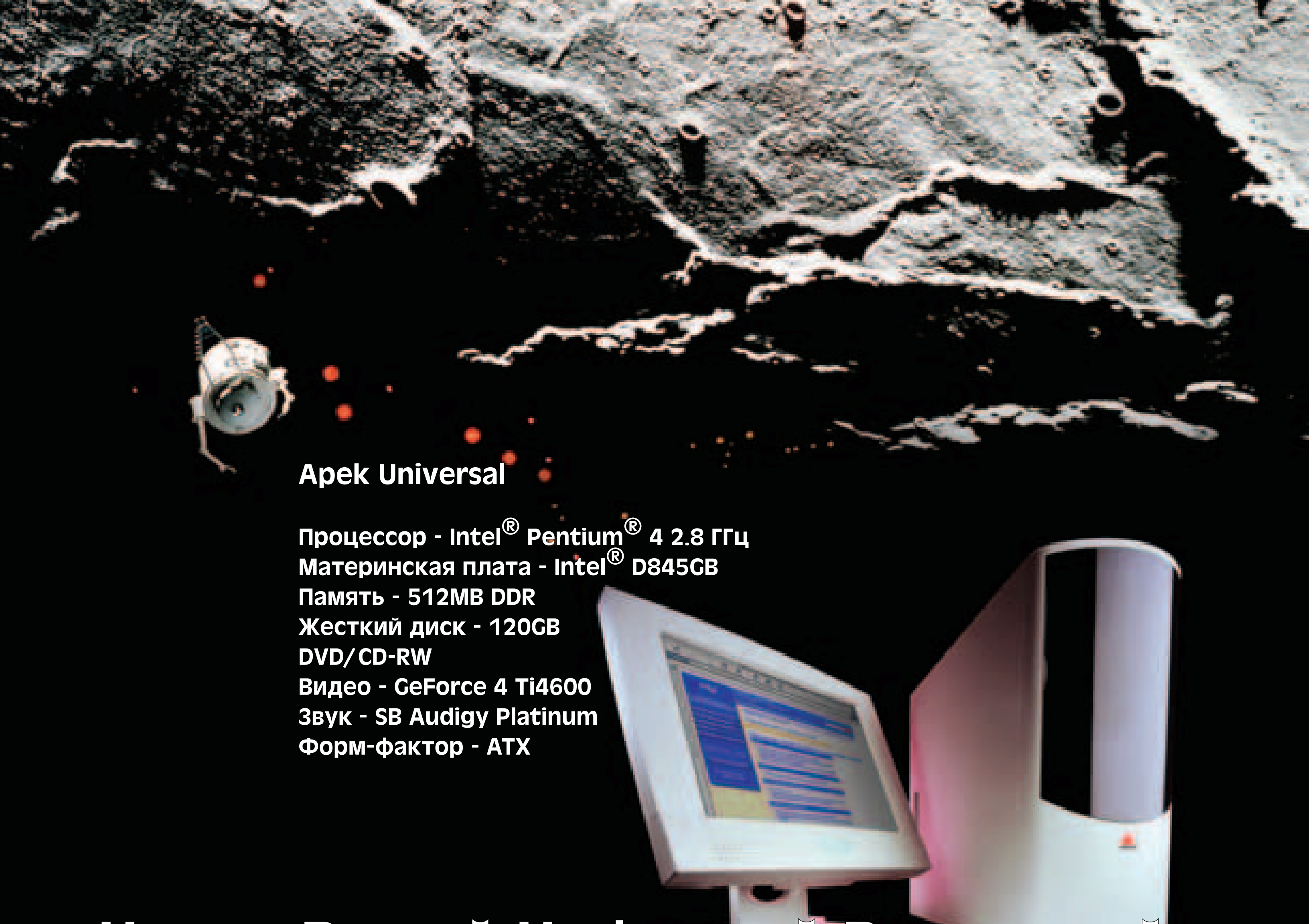
НАШИ КОММЕНТАРИИ

Ситуация с Xbox требует дополнительных пояснений. Действительно, прослеживаются устойчивые тенденции по превращению игровых приставок во многофункциональные развлекательные устройства. И работа, проводимая Microsoft в этом направлении, полностью соответствует этим тенденциям. Проблема в том, что Xbox пока что приносит серьезные убытки. Microsoft вышла на новый для нее рынок и работает на перспективу – с самого начала планировались значительные расходы. Представители корпорации признают, что за время существования консоли они предполагали потерять порядка $800 млн. Но уже за первый год жизни Xbox принес убытки, превышающие $1 млрд. Так что серьезный потенциал имеет только Xbox 2 (а он наверняка появится на рынке года через три) – Microsoft укрепится на рынке и учтет все свои ошибки – но говорить о превосходстве Xbox над продукцией конкурентов пока что не приходится.

СИ: Собирается ли Microsoft поставлять приставку в Россию? Какова будет позиция российского отделения Microsoft по отношению к «серому» импорту американской и европейской версии приставки в страну?

ОД: В настоящее время планы в отношении поставок Xbox в Россию еще не определены. Поэтому сказать что-либо конкретное про позицию по отношению к возможному появлению «серого» канала сложно. За исключением, пожалуй, следующего общего положения:
– как правило, так называемый «серый канал», то есть поставка сложного технического товара по неофици-




Apek Universal
Процессор - Intel® Pentium® 4 2.8 ГГц
Материнская плата - Intel® D845GB
Память - 512MB DDR
Жесткий диск - 120GB
DVD/CD-RW
Видео - GeForce 4 Ti4600
Звук - SB Audigy Platinum
Форм-фактор - ATX

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ (DREG@GAMELAND.RU)

альным (неуполномоченным, несертифицированным и т.п.) каналам предоставляет потребителю только само устройство. При этом не предоставляется (поскольку «серый канал» не в силах этого сделать) сопутствующая продукту инфраструктура – в частности, такие ее элементы, как сервис и техническая поддержка, локализованные материалы, гарантийные обязательства, услуги по модификации и многое другое (для примера можно обратиться к истории компьютерного рынка). Если будет реализован данный сценарий, то позицию официального производителя и поставщика предвидеть несложно.

СИ: Существуют ли, по вашему мнению, перспективы у Xbox на российском рынке с поддержкой Microsoft или без нее, и если да, то каким вы видите развитие рынка в ближайшие пару лет?

ОД: Мы считаем, что рынок программной и программно-аппаратной продукции для дома достаточно перспективен, и у Xbox хорошие шансы занять на нем значительное место – в случае выхода продукта на российский рынок. Повторимся, планы по данному выходу еще не определены.

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Пока что Microsoft не проявила никакого интереса к российскому рынку игровых приставок. Это закономерно (финансовый масштаб не идет ни в какое сравнение с масштабами европейского, американского или японского рынков), но следует принять во внимание и тот факт, что как раз у Xbox шансов занять на нем «значительное место» достаточно мало. Даже при серьезной официальной поддержке – успех и популярность PS one и преемницы, PlayStation 2, очень и очень велики.

СИ: Игровая консоль PlayStation 2 достаточно успешно продается в России, причем без официальной поддержки со стороны Sony и, как ни странно, с чрезвычайно слабой пиратской поддержкой. Официальные дистрибуторы игр на PlayStation 2 заявляют о высоком спросе на продукцию. Как по-вашему, готов ли российский (или хотя бы московский, как наиболее крупный и богатый) покупатель к играм по $50?

ОД: Продажа самой приставки – не есть самоцель. Важно потом продавать лицензионные игры для нее, а здесь в России как раз и наблюдается самая большая проблема.

Однозначно ответить на вопрос про стоимость игр сложно – нужны представительные исследования пользователей. В частности, готовность покупать игры по 50$ определяется не только достатком, но и ментальностью. Некоторые из состоятельных покупателей готовы платить деньги за хороший игровой продукт, другие – даже имея эти деньги – предпочтут сэкономить, купив пиратскую версию.

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Несмотря на низкий уровень достатка населения, потребители готовы приобретать игровую продукцию даже по $50, пусть и со значительным скрипом. Но это в случае с PlayStation 2. Xbox может использовать ту же ценовую политику в отношении игр, но все равно ему будет крайне тяжело привлечь внимание российских покупателей.

СИ: Возможна ли передача прав на распространение приставки и/или игр на нее одной из компаний, уже работающих на российском рынке, такой, например, как SoftClub или «1С»?

ОД: В настоящий момент мы не готовы ответить на этот вопрос в связи с неопределенностью планов в отношении поставок продукта в Россию и бизнес-модели его распространения.

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Отсутствие четких планов на будущее в отношении российского рынка говорит о его низком приоритете по сравнению с рынками Америки и Европы. Но это еще полбеда. Основной интерес Microsoft, в том числе и в России, – это продвижение Windows и офисных приложений для нее. А игровым рынком компания пока не занимается – ибо в отношении него нет даже планов. И вряд ли они появятся раньше, чем через годдва.

СИ: Как вы относитесь к пост-кризисному решению российских издательств по выпуску локализованных лицензионных версий компьютерных игр в jewel-упаковке по низким ценам ($2-$4 за диск)? Готова ли Microsoft предложить нечто подобное и для своих собственных игровых проектов, которые сегодня присутствуют на рынке исключительно в пиратских вариантах, не принося компании ни цента прибыли?

ОД: Нам не хотелось бы комментировать подобные ходы коллег, поскольку в настоящий момент мы не располагаем данными о бизнес-результатах подобных программ. Microsoft пока вводить такую практику не планирует.

СИ: Некоторые специально локализованные версии игр на PlayStation от Sony/SoftClub поступали в продажу по сенсационно низким ценам – порядка $8-$10 за копию. Каков, по-вашему, потенциал подобных решений на рынке платформ нового поколения?

ОД: В таком вопросе очень трудно обобщать. Все зависит от конкретного продукта, сегмента, на который он нацелен, бизнес-модели его поставок (в частности, «на оборот» или «на прибыль» работает продавец), емкости местного рынка, покупательной способности населения. Собственно, ответ на этот вопрос должен содержаться в бизнес-плане, создающемся при подготовке вывода продукта на рынок.
Кроме того, для оценки подобных шагов необходима информация о том, была ли это кратковременная стимулирующая акция или долговременная ценовая стратегия.

СИ: Как компания расценивает динамику продаж Xbox на различных рынках (США, Япония, Европа)?

ОД: Как достаточно успешную для старта подобного продукта.

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Microsoft изо всех сил пытается не позволить упасть и без того низкому уровню продаж Xbox, устраивая сомнительные промо-акции и стараясь не отставать от конкурентов в деле снижения цены на приставку. Даже несмотря на то что на каждом Xbox компания теряет как минимум по $100 – себестоимость консоли слишком высока. Безусловно, новичку на рынке укрепиться очень сложно, но это ни в коей мере не оправдывает массу стратегических ошибок, допущенных Microsoft. Кроме того, PlayStation также в свое время была дебютом Sony, что не помешало стать этой игровой системе абсолютным рекордсменом по продажам. Пусть и ситуация на рынке тогда была иной.

СИ: Как компания прокомментирует провал запуска Xbox в Японии и не очень успешный старт в Европе? Сможет ли один американский рынок обеспечить жизнеспособность консоли? Какие меры Microsoft собирается предпринять (и будет ли?), чтобы завоевать японский и европейский рынки?

ОД: По поводу европейского рынка можем сказать следующее: сейчас значительно снижена цена на Xbox, что привело к уверенному росту продаж игровой консоли – 49% в Великобритании, 46% во Франции и 55% в Германии. Также к Рождеству планируется расширить ассортимент игр для Xbox от 40 наименований, которые представлены в Европе сейчас, до 150. (Некоторые детали приведены на веб-сервере http://www.microsoft.com/presspass/press/2002/may02/05-08xboxpricingmomentumpr.asp).

НАШИ КОММЕНТАРИИ

Рост продаж действительно наблюдается. Но, скажем, в Японии (несмотря на все принятые меры) Xbox пользуется еще меньшим спросом, чем значительно устаревшая PS one. И это называется провалом. Впрочем, вряд ли Microsoft надеялась одним ударом завоевать непреступную Японию – серьезным игроком на этом рынке будет только Xbox 2.

СИ: Насколько отвечает ожиданиям спрос на приставку после снижения ее цены? Будет ли дальнейшее снижение?

ОД: Не готовы ответить на этот вопрос.

СИ: Когда будет анонсирован Xbox 2? Какие отличия ожидаются в кампании продвижения новой приставки по сравнению с кампанией продвижения Xbox (на основе полученного опыта)?

ОД: Планы в этом отношении еще не определены.

НАШИ КОММЕНТАРИИ

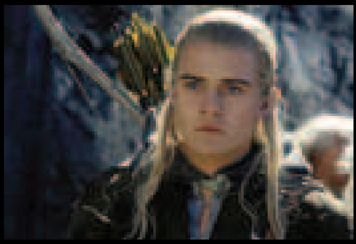
Многие представители Microsoft не стесняются открыто говорить об Xbox 2 и даже о возможных сроках выхода консоли – лете 2006 года. Насколько реальны эти планы? Очень похоже на правду, ибо Microsoft не та компания, которая готова терять миллиарды. Это инвестиции в перспективный рынок, который, судя по всему, откроется для Microsoft с выходом Xbox 2.



СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Stormfront Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://lordoftherings/ea.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11227






ВЗАИМОВЫРУЧКА

Гэндальф в своих Серой и Белой инкарнациях (последняя делает его неотличимым от колдуна Сарумана), Боромир, хоббиты Фродо и Сэм в разные моменты игры присутствуют в вашей команде. Хотя управлять ими нельзя, прок от таких компаньонов выходит немаленький – когда надо, поставят оркам подножку, огреют молнией или рубанут мечом. Учитывая то, что «своим» причинить вред нельзя, остается спокойно и методично сражаться, рассчитывая на помощь друга в трудную минуту.

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Скептики поначалу откровенно потешались над вынырнувшей из ниоткуда Stormfront Studios, взявшейся за, казалось бы, неподъемную задачу – создание игры, адекватной фильму-прототипу. Но так же, как в свое время потрясенно замолчали те, кто ставил под сомнение способность Питера Джексона достойно экранизировать труды Дж. Р. Р. Толкиена, даже самые убежденные скептики обескураженно притихли после весенней выставки E3 – когда стало ясно, что у студии Stormfront, заручившейся мощнейшей поддержкой гиганта Electronic Arts на руках не просто будущий хит, а блокбастер сверхтяжелого калибра.

ЗВЕЗДА

Фаст-форвард на пять месяцев вперед – через триумфальные пресс-показы в Чертси, через изматывающие недели тестирования и доводки – к белому диску с финальной версией, крутящемуся на приставке в Москве. Почти за месяц до мирового релиза феноменальной The Lord of the Rings: The Two Towers (LotR:TTT) редакция «Страны Игр» получила возможность разобрать по кирпичику игру, о которой мы авансом сказали столько хорошего. Один из главных приставочных проектов текущего года, он автоматически зачисляется в стан номинантов на звание лучшей PS2-игры 2002-го.

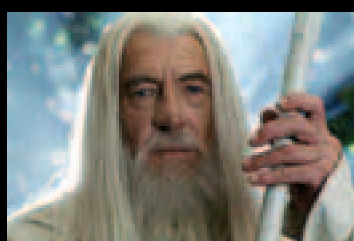
РЕМИССИЯ

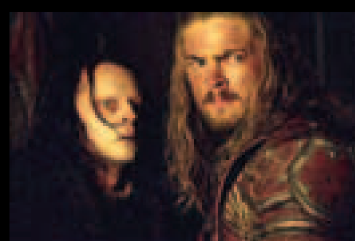
Чу, слышите возгласы: «Но ведь это экшн! Низкий жанр!..»? Дело даже не в жанре, хотя и с ним авторы, на наш взгляд, попали в точку (серьезную RPG в такой срок сделать было бы невозможно). Дело в другом. Много ли на свете хороших игр по фильмам? Больная для индустрии тема делает широкий шаг в сторону излечения: Electronic Arts издает не просто хорошее, а исключительно удачное переложение кинокартины – дополняющее фильм, создающее на его материале новый слой восприятия наследия Толкиена. LotR:TTT – отнюдь не грошовая поделка с дорогой лицензией, как часто бывает. Нет, это масштабный дорогостоящий проект, существующий не в тени кинопрототипа, а параллельно с ним. Проект, впитавший с себя самую суть видеоигр: ударная концентрация радостного азарта, смачный геймплей, сочная графика, отполированные до совершенства интерфейс и управление. А еще – добрых пятнадцать минут роликов из фильма в DVD-качестве, которыми обладатели PS2 насладятся за шесть недель до официальной кинопремьеры (и это в Штатах, а когда «Две твердыни» выйдут в прокат у нас, вообще неизвестно). Но хватит уже вступительных виршей, пора взяться за игрушку поплотнее.

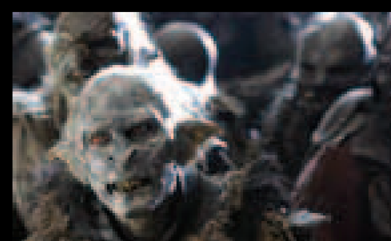
Профессор-лингвист из Англии создал самый масштабный эпос прошлого столетия. В начале нового века режиссер-новозеландец, в чьем активе были только трэш-поделки с названиями вроде «Шоу недоумков» и «Живая мертвечина», неожиданно удачно, живо и интересно экранизировал первую книгу трилогии Профессора. Тогда же малоизвестная американская команда разработчиков игр-однодневок вроде Hot Wheels Racing (N64) и The Legend of Alon D'Ar (PS2) объявила о том, что работает над игровым воплощением запущенного в производство второго фильма.











КОМПИЛЯЦИЯ

Несмотря на закрепленную в названии привязанность ко второму фильму Питера Джексона, LotR:TTT стартует с подборки миссий, позволяющих нам освежить в памяти события первой картины. В прологе вы управляете легендарным королем Исильдуром, расшвыривающим полчища орков на пути к Саурону (этот фрагмент несет в себе функции обучающего режима, знакомит играющего с основами боевой механики). После потери кольца Темным Властелином действие переносится на уровни из «Братства кольца», общим числом четыре штуки – это Заверть (Weathertop), врата Мории, могила Балина и Амон Хен. Следующие этапы, основанные непосредственно на сюжете второго фильма, позволят посетить заколдованный лес Фангорн, равнины Рохана, Вестфольд и Роханскую Пройму. Тройка завершающих уровней требует вашего участия в жестоком сражении в Хельмовом ущелье, состоящем из обороны крепостных стен Хорнбурга и боя с прорвавшими брешь в стене урук-хаями, и заканчивающимися кровопролитной стычкой в дворцовом дворике.

WARGAZM

Боевой процесс основан на тройке главных движений: быстрый или сильный удар и добивающий прием. Молниеносные удары клинком позволяют открыть противника для целой череды атак, но по одиночке приносят мало вреда, более мощные движения выполняются чуть медленнее, зато прекрасно разносят в щепы тяжелые щиты, а добивание проводится на поваленном наземь оппоненте, тем самым лишая его возможности подняться. Все три типа движений можно и нужно соединять в неблокируемые связки, комбинировать в постепенно приобретаемых суперударах. Вдобавок герои могут прицельно пинать ногами окружающие орочьи стада и применять особую дистанционную атаку (лук для Арагорна и Леголаса и томагавки для Гимли). За расправу с каждым врагом вы получаете рейтинг (perfect, excellent, good, fair, poor), на основе их суммирования в конце этапа подсчитываются очки, открывающие доступ к продвинутым приемам, новым классам оружия и многочисленным бонусам. Характерно, что вместо кнопок можно использовать правую рукоятку джойпада – вертя и нажимая на нее, вы добьетесь того же эффекта, что с «геометрическими» клавишами. Сама идея проста: сдвигаете аналоговую рукоять вверх, – нажимается (▲), опускаете вниз – (✕), соответственно поворот вправо и влево приведет к использованию (●) и (■). Для многих работать в «ритме Dual Shock» окажется даже удобнее: мудреные комбинации так удаются легче, увеличивается скорость, растет драматизм поединка. Обратная сторона в том, что осмысленно выполнить тот или

ЧЕЛЮСТЕРОНЯТЕЛЬ

По-хорошему, о графике и говорить не нужно: картинки стоят тысячи слов. А ролик на диске, наверное, не меньше миллиона. Stormfront умудрились заставить PS2 держать в памяти огромные уровни (без видимой промежуточной подгрузки данных), а на экране – десятки персонажей, обладающих разительным сходством с героями фильма. Вспомните, как отчаянно тормозила та же State of Emergency – при своей-то мультяшной графике. А здесь никаких замедлений. Люди умеют работать с железом. Браво!

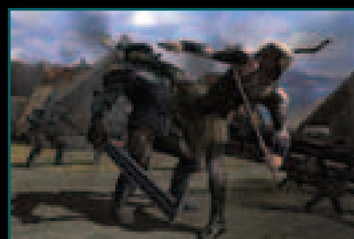
ХРОНОМЕТРАЖ СРЕДИЗЕМЬЯ

Создатели рассчитывают на то, что прохождение игры за одного персонажа займет в среднем 12-14 часов, а за всех троих, соответственно, 30-35. Безусловно, приводимые цифры несколько преувеличены: автор статьи прошел LotR:TTT за Арагорна примерно за 6-7 часов – при том, что не раз приходилось крепко застревать (о, памятная баталия с двумя лесными троллями!). Вдруг в Stormfront тестерами работают пенсионеры вроде Йана МакКеллена? Тогда излишне затянутые сроки прохождения объяснялись бы не только маркетинговой стратегией…



▲ Добивание лежащего противника выполняется нажатием на L1. Чем быстрее – тем лучше рейтинг. Не повторяйте дома.

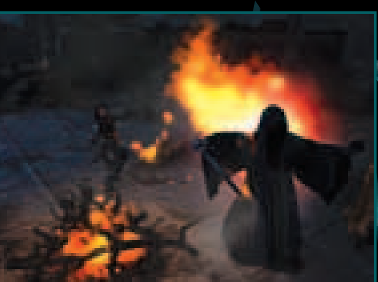
иной сложный комбо-удар (вроде ×, ×, ●, ▲) у вас вряд ли получится. Но в любом случае, такого еще не было, первый камень в «игру без кнопок» заложен!





ТРИ БОГАТЫРЯ

Мы уже не раз говорили о том, что основных играбельных персонажей трое. Достаточно быстрый и в меру сильный Арагорн из них самый сбалансированный. Сын дивного народа Леголас перемещается по полю боя подобно вихрю, его стрелы наносят значительный урон противнику (заметно больший, нежели пущенные Арагорном), но в рукопашной эльф уступает своим компаньонам. Гимли – убойной силы орудие ближнего боя, однако любой лучник становится для него назойливым препятствием, так как уроженец Подгорного царства хоть и может метать некие подобия томагавков, но их количество более чем скромно, да и радиус поражения невелик. Управление с двух аналоговых рукояток удобнее всего работает при игре Арагорном и Леголасом, в то время как Гимли лучше слушается кнопок джойпада.



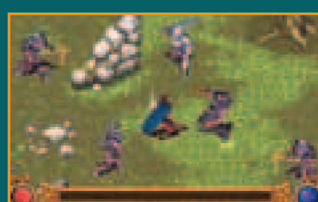
ПРИЧИНЯЯ ДОБРО

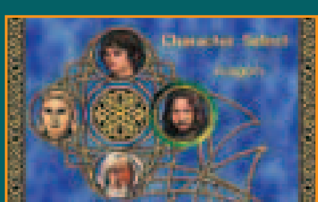
Концептуально схожая Baldur's Gate: Dark Alliance приедалась своей монотонностью, в то время как LotR:TTT назвать однообразной язык просто не повернется. Если скрестить Dark Alliance с Devil May Cry, получится как раз что-то похожее. Великое множество всевозможных заставочек на движке и с использованием видео, захватывающая дух работа с игровой камерой, прямо-таки ювелирное внимание к мелочам, осмысленные и сильно разнящиеся миссии (нужно расправляться с беснующимися назгулами, в Заверти спасать полуросликов от преследующей банды урук-хаев, в Рохане освобождать деревню от захватчиков с минимальными потерями среди местных жителей, а во время штурма крепостных стен придется, например, обрушивать вниз лестницы с атакующими), добрая дюжина боссов (наш любимчик – Глубинный Страж у входа в копи Мории, тот самый, что пытался в «Братстве кольца» утянуть щупальцами незадачливого Фродо; а кроме него есть еще пещерные и лесные тролли, пешие и разъезжающие верхом орочьи военачальники и многие другие...) – вот что поднимает геймплей на уровень гладко отполированного брильянта без малейших изъянов.

THE LORD OF THE RINGS, THE TWO TOWERS

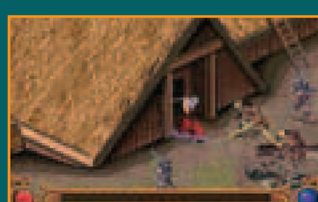
- Платформа: GBA
- Жанр: action
- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Griptonite Games
- Количество игроков: до 2
- Онлайн: http://www.ea.com
- Дата выхода: ноябрь 2002 года (США)
- Индекс на сайте: COF11372

Не ограничиваясь блестящей версией для PS2, Electronic Arts этой осенью выпускает вариант LotR:TTT для Game Boy Advance. Не долго думая, авторы прошлогодних GBA- и GBC-игрушек про Гарри Поттера сделали из портативной LotR:TTT настоящий маленький клон Diablo. Даже система производства оружия с использованием «суффиксов» и «префиксов» перекочевала сюда из знаменитого компьютерного hack'n'slash. Играбельные персонажи – Арагорн, Леголас, Гэндальф, Фродо и Йовин плюс скрытый герой (Гимли?). 35 миссий для каждого из них. Единственный игровой продукт по второму фильму, поддерживающий многопользовательский режим для двух игроков. Так что готовьте батарейки и линк-кабели!





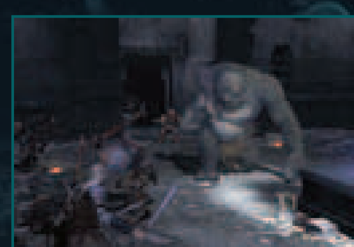




В ОЧЕРЕДЬ!

Заявленные ранее ролевые элементы заключаются в том, что определенные слабости персонажей постепенно удается свести на нет: показав хорошую игру, грех не опустошить магазинчик в конце уровня и выйти оттуда поумневшим, тренированным и экипированным по самое «не балуй». В последней трети игры понятие недостатков героя вообще устраняется: в вашем распоряжении оказывается прекрасно развитая боевая машина,

▼ Первая часть драки с пещерным троллем у могилы Балина. Вторая состоит из упражнений по стрельбе с галереи.







в умелых руках творящая чудеса. При условии, конечно, что вы не меняли коней, сиречь бойцов после каждого этапа, мешая кому-то из них серьезно прокачаться. Тогда в Хельмовом ущелье придется несладко. Разумнее и проще проходить сценарий одним героем, ведь никто не мешает по завершении игры зарядить ее повторно, уже за другого персонажа. Напротив, подобный подход решительно приветствуется.

ЧУДЕСА И ДИКОВИНЫ

Повторное прохождение игры за всех героев неизбежно, если вы задались благородной целью открыть все бонусы, аккуратно сервированные авторами LotR:TTT наподобие дополнений, характерных для DVD с кинофильмами. На карту Средиземья и прилегающих территорий нанесен как главный маршрут (по сути – прямая линия с «нанизанными» на нее событиями фильмов), так и становящиеся доступными при некоторых условиях ответвления. Хочешь увидеть интервью с Орландо Блумом – будь добр, пройди конкретные миссии за Леголаса. Интересуют фотографии из «Двух твердынь»? Придется потрудиться за Арагорна. Необходимые для отпирания всего бонусного контента условия перечислены прямо на карте, а их количество заставляет снова и снова совершать набеги на уровни. Ведь можно открыть секретный этап и скрытого персонажа, фильм о создании игры, наборы фотографий, концептуальных набросков и, самое интересное, интервью с режиссером фильма Питером Джексоном, актерами Элайджей Вудом (Фродо), Вигго Мортенсеном (Арагорн), помянутым уже Орландо Блумом (Леголас), Джоном Рис-Дэвисом (Гимли) и Йаном МакКелленом (Гэндальф). Причем интервьюируемые рассказывают не о своей работе над фильмами, как можно было бы предположить. Все гораздо веселее, они делятся впечатлениями от своего участия в создании игры на стадии озвучивания. Элайджа Вуд, по его собственным словам, – геймер со стажем, и возможность увидеть игровую версию самого себя он воспринимает как чудо из чудес. Похоже, он единственный из интервьюируемых, кто умеет держать в руках Dual Shock – старшие коллеги по цеху явно испытывают трудности с этим агрегатом. Тем не менее, даже дедушка МакКеллен, ни разу в жизни не игравший на приставке, говорит об игре с явной симпатией – ему определенно пришлось по душе увиденное в офисах Stormfront.



▼ Лесному троллю стрелы нипочем, в этом поединке придется рассчитывать на молниеносные комбо-атаки.



ПРЕЛЕСССССССТЬ!

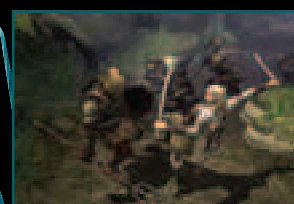
Второй раз подряд суперхит от Electronic Arts попадает на обложку и удостаивается высокой оценки. Второй номер подряд рецензент вынужден писать cover story об игре без недостатков. А что делать, если The Lord of the Rings: The Two Towers их лишена напрочь, вчистую, полностью? Если она вызывает щенячий восторг? Если близко в жанре никто даже не валялся?.. Имеем то, что имеем. Символические полбалла сняты только из-за того, что игра оказалась короче, чем мы надеялись. А по поводу EA – похоже, это тенденция. Количество в качество, все правильно. Что-то будет дальше? ■



▲ В замедленном движении это смотрится куда как более впечатляюще!

ИСТОРИЧЕСКИЙ РЕАЛИЗМ

Все главные герои моделировались с особой тщательностью – представители Stormfront Studios специально летали на место съемок фильмов в Новую Зеландию, чтобы полностью задокументировать костюмы и оружие, впоследствии с высокой точностью перенесенные в игру. Наверное, единственным неаутентичным моментом является то, что в игре Леголас вооружен двумя мечами вместо пары кинжалов – авторы объясняют это необходимостью соблюдения баланса в схватках.





▲ Финальное сражение. Леголас пробует на прочность орочий шлем, Гимли выбирает следующую жертву.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Будничо перечислим геймплей, управление, сюжет, графику, музыку, звук, интерфейс и скрытые дополнения. Комар носа не подточит.

■ МИНУСЫ

Не понравится разве что тем, кому не по душе Толкиен. Советуем им взглянуть на игру как на новую версию Golden Axe, и все устроится.

Чистейшее, ничем не запятнанное игровое совершенство на хорошем первоисточнике и с недетским бюджетом.
Подлежит немедленной канонизации.

9,5

АЛЬТЕРНАТИВА ОТ VIVENDI

Издательство Vivendi/Universal тоже представляет на рынке свое прочтение произведений Джона Рональда Руэла Толкиена. Про The Hobbit для GameCube вы узнали в предыдущих номерах «СИ», а сегодня мы предлагаем вам бросить беглый взгляд и на игры по первой книге Профессора, «Братству кольца».

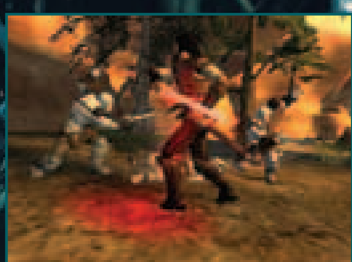
THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RINGS

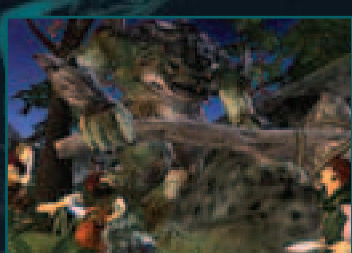


- **Платформа:** PS2, PC
- **Издатель:** Universal Interactive
- **Разработчик:** Surreal Software
- **Количество игроков:** 1
- **Онлайн:** http://www.lotr.com/frame_fellowship_ps.shtml
- **Дата выхода:** 22 октября 2002 года
- **Индекс на сайте:** COF12607

Приключенческая бродилка с элементами экшна, чей сюжет развивается строго по книжному канону. Это означает, что здесь фигурируют персонажи, отсутствующие в фильме Джексона (и в играх от EA) – такие, как Том Бомбадил и его жена Золотинка. Управлять можно Фродо, Арагорном и Гэндальфом Серым. Маршрут от Шира до Мордора, с обязательным посещением всех книжных достопримечательностей. Ранняя PC-версия предоставляла уникальную возможность заблудиться в лабиринтах великолепного трактира «Гарцующий пони». ■



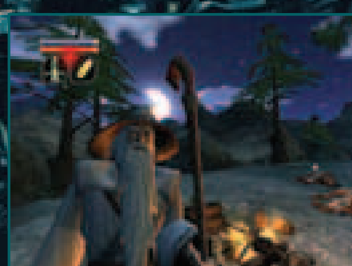


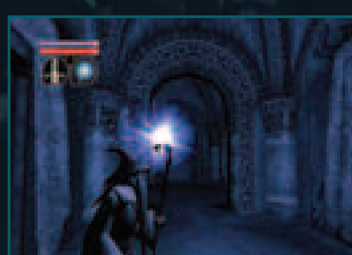


- **Платформа:** XBOX
- **Издатель:** Universal Interactive
- **Разработчик:** WXP
- **Количество игроков:** 1
- **Онлайн:** http://www.lotr.com/frame_fellowship_x.shtml
- **Дата выхода:** IV квартал 2002 года
- **Индекс на сайте:** COF10872

То же самое, почти под тем же соусом, но от другого разработчика. Снова Фродо, Арагорн и Гэндальф, путевой лист не изменился ни на йоту, разве что сделан чуть больший упор на боевую часть, слегка напоминающую поздние части Zelda (автонаведением, конечно же). Присутствует не вошедшая в джексоновский фильм сцена со Старым Вязом. Шахты Мории смоделированы в соответствии с описаниями Профессора: если в книге сказано «двести шагов от входа», то будьте спокойны, именно столько и придется топать вездесущим Арагорну, Фродо и Гэндальфу. ■





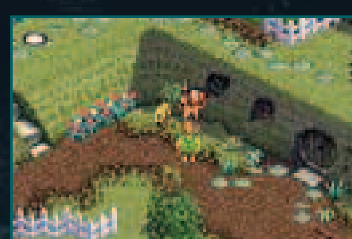


- **Платформа:** GBA
- **Издатель:** Universal Interactive
- **Разработчик:** Pocket Studios
- **Количество игроков:** 1
- **Онлайн:** http://www.lotr.com/frame_fellowship_gba.shtml
- **Дата выхода:** 24 сентября 2002 года
- **Индекс на сайте:** COF12249

Ролевая игра, куда вошли все персонажи и события книги, только вот при переносе на карманную систему часть присутствовавшей в первоисточнике магии куда-то улетучилась. Парадокс: все незначительные сюжетные эпизоды тщательно интегрированы в геймплей, но приходит время для важных событий – и рассказчикам не удается вызвать ощущения сопричастности и внутреннего напряжения, охватывающие нас при чтении «Братства кольца». Дрянной боевой движок с затянутыми сражениями, удачно интегрированные в повествование головоломки. 20 часов игры на любителя. Что ни говори, а хорошую RPG по этой книге сделать сложнее, чем кажется. ■







ЧТО В ОБЛИКЕ ТЕБЕ МОЕМ?

Не секрет, что многие познакомились с произведениями Толкиена только сейчас, опосредованно, через кинофильмы. Проблема, с которой столкнутся проекты Vivendi – непохожесть игровых персонажей на актеров, исполнявших их роли у Джексона. Для фэнов старой закалки это не имеет значения, а вот новичков, которым в первую очередь понравился фильм, может сбить с толку.



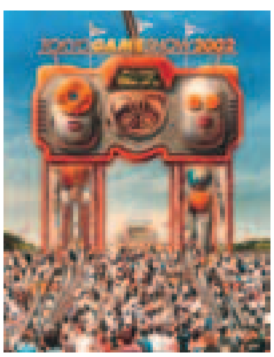
ВАРЛОРДЫ
БОЕВОЙ КЛИЧ
II
WARLORDS
BATTLECRY II
TM



TOKYO GAME SHOW 2002

СТАБИЛЬНОСТЬ ВО ВСЕМ!

Раз в год токийский пригород Макухари принимает главную, самую масштабную и неповторимую японскую игровую выставку. Tokyo Game Show – единственная экспозиция подобного масштаба во всем мире, открытая для публики. Только первый день шоу, в этом году пришедшийся на 20-е сентября, отводится для общения профессионалов индустрии – разработчиков, издателей, журналистов.



ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

На протяжении следующих двух дней вокруг суперсовременного выставочного комплекса Makuhari Messe, построенного на отвоеванном у Токийского залива искусственном полуострове, завиваются бесконечные очереди из тысяч геймеров, рвущихся своими глазами увидеть завтрашние электронные игры. В этом году символом выставки стал пафосный компьютерный монтаж под названием «лучший игровой фестиваль мира», изображающий ворота-джойпад, через которые в светлое будущее направляется счастливый поток детей с родителями и бизнесменов.

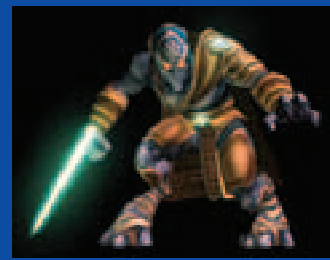
Двенадцатая по счету TGS оправдала робкие надежды организаторов (CESA – Computer Entertainment Software Association и Nikkei Business Publications, Inc.) на некоторый прирост количества посетителей: с 20 по 22 сентября выставку посетило 134042 человека (в прошлом году осенняя TGS привлекла 129626 человек). За последний год японская игровая индустрия стала ареной продаж GameCube и Xbox, долгожданного примирения Square и Nintendo, благодатной почвой для 20 миллионов проданных PS2, поэтому резонным было ожидать от большинства компаний-грандов громких анонсов и презентаций масштабных проектов. Свою продукцию в Макухари представили 75 компаний. Пресловутые анонсы последовали, хотя и не в таком количестве, как многим из нас хотелось бы.

BLIZZARD УДИВЛЯЕТ!

Еще до официального старта TGS 2002 компания Blizzard Entertainment, проигнорировавшая в этом году ECTS, выступила в Японии с громким объявлением о том, что разрабатывает новый проект на базе вселенной StarCraft. Изюминкой, лишившей дара речи сложившийся фэндом Blizzard по всему миру, стал тот факт, что анонсированный трехмерный тактический боевик StarCraft: Ghost готовится эксклюзивно для игровых приставок PlayStation 2, GameCube и Xbox! Анонс, крайне сдержанно встреченный японскими игроками (хотя StarCraft невероятно популярен в соседней Южной Корее, в Японии RTS для PC почему-то не прижились), произвел настоящую бурю на Западе. Первый за почти что



десять лет консольный проект Blizzard, StarCraft: Ghost, дает возможность приставочным геймерам ощутить единение со знаменитой вселенной, принимая участие в череде боевых миссий от лица Новы (Nova), предводительницы отряда специально тренированных бойцов-псиоников. Все присутствовавшие в PC-версиях юниты инопланетных рас, многие образцы техники и оружия любовно переносятся в мир StarCraft: Ghost. Проект, проявляющий замет-



ное сходство с Metal Gear Solid, разрабатывается силами Nihilistic Software, авторов Vampire the Masquerade: Redemption, а примерная дата выхода намечена на 2003-й год. Реакция консольных игроков не заставила себя ждать: геймеры наблюдают за проектом, и хотя мало кто верит, что Blizzard удастся перехватить лавры у творения Хидэо Кодзимы, потенциал StarCraft: Ghost оценивается с большим интересом.

SEGA

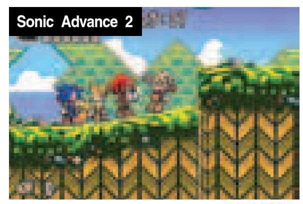
Стенд компании буквально штурмовали толпы посетителей на протяжении всех трех дней выставки: Sega было что показать. Одним из магнитов, притягивавших журналистов и геймеров, стала Virtual-On Marz (PS2) - долгожданное продолжение молниеносного файтинга на роботах, популярного в середине девяностых как в Японии, так и в США. Предыдущие части VO управлялись при помощи особого контроллера с двумя джойстиками, и Sega обещает выпустить для PS2 аналогичное устройство. Впрочем, для игры вполне подойдет обычный Dual Shock 2. Интересно, что по умолчанию компьютер сам выбирает подходящее оружие, а игроку остается толь-


Virtual-On Marz

ко пилотировать своего меха и нажимать на спусковой крючок. Несмотря на убеждения представителей Sega, что Marz готова только на 10%, доступный на TGS уровень на голову превосходил все, что мы видели в серии VO до сих пор - посмотрим, что авторы наворотят к весеннему релизу игры. Новая версия Shinobi (дебют на PS2 в ноябре) отличалась от варианта с E3 возросшей детализацией первого уровня. Главный герой, Хоцума (Hotsuma) - настоящий акробат, полная противоположность Солиду Снейку: он смело врывается в гущу противников и кромсает их в капусту, начисто игнорируя все постулаты искусства ниндзюцу о невидимости. Оценить геймплей Shinobi вы сможете, посмотрев трейлер на нашем диске. Ролевая Skies of Arcadia Legends (GC) от Overworks выглядела


Shinobi

неотличимой от своего прототипа двухлетней давности с Dreamcast, а обещанных новых персонажей и дополнительных квестов мы так и не заметили. Свою долю внимания получил GBA-вариант Sega Rally, создающийся по технологии, аналогичной V-Rally 3: с трехмерными трассами и спрайтовыми машинами. Легендарные контролируемые заносы (powerslides) в игру пока не включили, да и анимация поворота состояла всего из пары кадров - но «город будет, саду цвесть»: Sega Japan не станет мочить свою репутацию плохой реализацией SR, пусть даже на портативной системе. А уж о качестве Sonic Advance 2 говорить можно только в превосходных тонах, приуроченная к десятилетнему юбилею серии игра вообще тянет на звание лучшего двухмерного «Соника».


Sonic Advance 2



Skies of Arcadia Legends

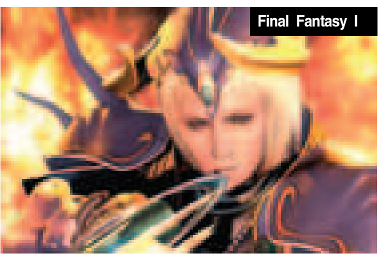




SQUARE

Второй после Sega павильон, где творилась сущая давка. Огромный экран, на котором демонстрировались ролики новых проектов Square, был крайне неудачно вывешен в узеньком коридоре, отделявшим экспозицию от стенда Microsoft – в результате желание полюбоваться на видеопрезентацию могло запросто обернуться отдавленной ногой, вывихнутым плечом или оборванным ремнем сумки. Вопреки ожиданиям, на TGS Square хранила молчание относительно Final Fantasy XII (PS2), а единственным намеком на готовящееся к выходу прямое продолжение FFX (PS2) стал шокирующий постер с вооруженной пистолетами полуголой Юной, продававшийся в сувенирном магазинчике. Упоминания о римейках FFI-II для PS one присутствовали исключительно в пресс-релизах. Ни слова не было сказано о перспективах онлайновой FFXI в Штатах и Европе, хотя японская PC-версия на стенде засветилась. FF Crystal Cronicle (GC) издает в Японии Nintendo, как известно, давно уже не участвующая в TGS.

Таким образом, жемчужинами показа стали играбельные версии Final Fantasy Tactics Advance (GBA) и Unlimited Saga (PS2). Первая выглядит гораздо красивее, чем предыдущий чемпион жанра Tactics Ogre Gaiden, и вводит в мир FFT наравне с классическими профессиями понятие рас; вторая же представляет собой хоть и странное явление с непонятной, запутанной системой боев и передвижения по карте, но – обворожительно красивое. Каким-то образом Square удалось разработать оригинальную систему отображения двухмерных персонажей в трехмерной среде Sketch Motion, напоминающую сильно облагороженный вариант донельзя заезженного эффекта cel-shading. Необычная, изумительно выглядящая RPG. Остальные игры на стенде были интересны исключительно японской аудитории: вряд ли кого-то из нас взволнует очередной рестлинг с местными знаменитостями, простенькая «настольная» стратегия Chocobo Land (GBA) или Kingdom Hearts Final Mix (PS2) – американская версия игры с англоязычной озвучкой, японскими титрами и всеми штатовскими бонусами, включая Сефирота.


Final Fantasy I

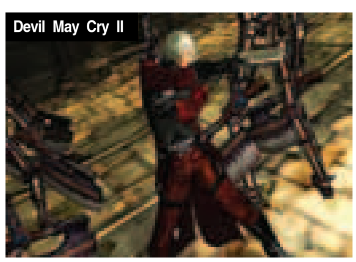

Unlimited Saga


FF Tactics Advance


FFX: Another Lord

CAPCOM

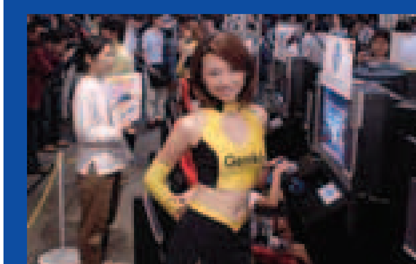
Совершенно непонятно, почему трейлер Breath of Fire V: Dragon Quarter заставил многих говорить об этой RPG как о чем-то сотрясающем устои жанра. Capcom просто выбрала необычный визуальный стиль, мрачный cel-shading, а вот насколько хорош проект в отрыве от своего облика – вопрос открытый. Единственный показанный ролик игры выложен на диске к этому номеру «СИ», так что судите сами. Длиннющие очереди по несколько сот человек выстраивались к демо-юнитам со свежей версией Devil May Cry 2 на PS2 (опять же смотрите наш диск – там новый трейлер, смонтированный в стиле Джона Ву), ничуть не изменившимися со времен пресс-показа на EA PLAY 2002 залихватским


Devil May Cry II

НА СЛАДКОЕ...

Разумеется, большинству посетителей выставки игры далеко по барабану – не для того они туда пришли. Пока журналисты ломятся за пресс-китами и бесплатным печеньем, простые японские зеваки дают волю своим самым низменным инстинктам и разглядывают, разглядывают, разглядывают... Кого? Правильно, девушек! Где еще среднестатистический геймер увидит такую красоту? Уж не в Dead or Alive, конечно. Там все ж полигонов маловато по сравнению с самой обыденной Кейко или Акико. А простушек на выставки не приглашают! Да вы сами убедитесь – фотографии зажигают! Хотя, конечно, для упрощения восприятия барышень приодели в страшненькую униформу, похожую на 16-битную текстуру. Но под униформой-то они голые! Абсолютно!







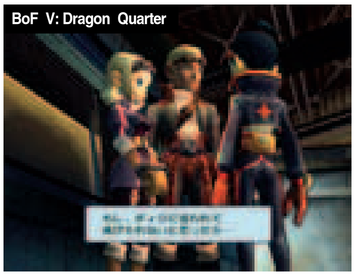




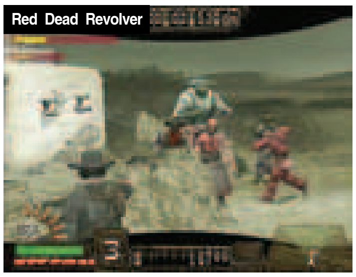


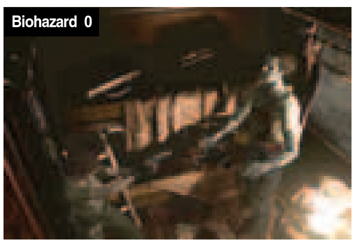





BoF V: Dragon Quarter

шутером Red Dead Revolver (PS2) и железнодорожным ужастиком Biohazard 0 (GC, см. диск). На этот раз играющим предоставлялась пара наушников, дабы они смогли оценить игровой звук среди шума и гама выставочного центра. Единственной неожиданностью можно назвать анонс намеченной на ноябрь стратегической RPG Onimusha Tactics для GBA. О выходе зимой аркадного файтинга Capcom Fighting All-

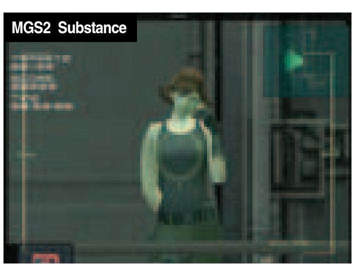

Red Dead Revolver


Biohazard 0

Stars было объявлено еще в прошлом месяце, а на TGS показали видеоролик игры в действии (также ищите на нашем диске). Arika разрабатывает Rockman EXE 3 (GBA) и Rockman EXE Transmission (GC), развивающие action/RPG-ответвление популярного сериала для ностальгирующих по хорошим двухмерным играм геймеров.

KONAMI

Выставив на TGS в общей сложности 65 проектов (включая разработки подконтрольных Takara, Hudson и Genki), компания заняла центральный павильон в самой середине комплекса Makuhari Messe.


MGS2 Substance

Впрочем, основная масса гостей выставки игнорировала богатый ассортимент стенда и устремлялась занимать места в очередях к демо-юнитам с Anubis: Zone of the Enders (PS2). Восьмиминутный трейлер игры (американское название – ZOE: 2nd Runner), который выложен на диск к этому номеру «СИ», смонтирован самим Хидэо Кодзимой. Девиз обновленной ZOE – больше action`a, сдобренного невиданными спецэффектами и аниме-роликами. Похоже, недостатки оригинала – скучноватое графическое решение, однообразие миссий и ограниченный выбор противников – благополучно остались в прошлом. Сам Кодзима-сан лично демонстрировал PS2-версию Metal Gear Solid 2 Substance. Играбельная демка позволяла пройти набор тренировочных VR-заданий за Снейка или Райдена, но никакой новой информации относительно участия


Anubis: ZOE


Silent Hill 3

в новой игре Мерил и подробностей переработанного сюжета, вопреки ожиданиям, оглашено не было. Платформенные шутеры Contra: Shattered Soldier (PS2) и Contra: Hard Spirits (GBA) были показаны практически в том же самом виде, что в мае на E3. Играбельная демка Silent Hill 3 состояла из одного небольшого уровня, где Хитер расстреливает монстров из пулемета – она позволяла вскользь ощутить вкус того, что обещает впечатляющий кинематографичный трейлер (см. диск). Остальное пространство внушительного стенда Konami занимало бессчетное количество лицензированных игр на основе продукции Диснея и различных аниме-студий, и за исключением уже вышедшей в Японии Tokimeki Memorial Girl's Side, там не было ровным счетом ничего, что могло бы хоть как-то претендовать на хитовый статус осенью-зимой. ZOE: Anubis сделает всех...


Tokimemo Girl's Side



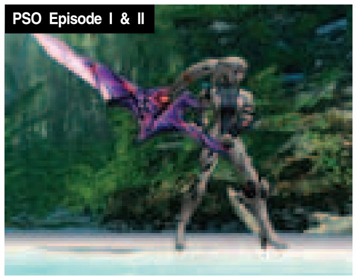
MICROSOFT

Прошлогодний марш-бросок на японский рынок, с безразмерным павильоном и сотнями демо-юнитов на основе Xbox, остался позади. Скромный стенд Microsoft на TGS 2002 служил платформой для показа неплохой подборки игр, заметно превосходящих по качеству водопад недоработанных релизов осенней TGS 2001. Несмотря на низкие продажи Xbox в Японии, нынешняя линейка хитов позволит приставке если не до-


Kakuto Chojin


Blinx: the Time Sweeper

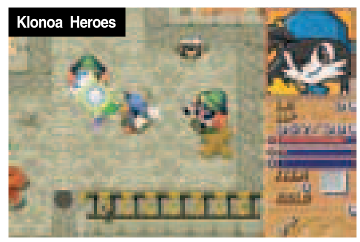

True Fantasy Live Online


PSO Episode I & II

гнать соперниц, то уж хотя бы чуть прочнее обосноваться на азиатском рынке. 16 января должен стартовать японский сегмент онлайнового сервиса Xbox Live, и компания отвела большую часть выставочного пространства под закрытые кабинки для сетевой игры в Whacked! и другие онлайновые проекты. Надо заметить, что ранее все менеджеры Microsoft клялись, что Xbox Live станет доступен до конца 2002 года, и теперь многие разработчики, на всех парах гнавшие свои команды к скорейшему завершению поддерживаемых сервисом сетевых проектов, чувствуют себя слегка обескураженными. Сильнее всех удивлялся Юдзи Нака из Somic Team: по его словам, Microsoft настаивала на окончании работ по переносу Phantasy Star Online на Xbox не позднее ноября. Так или иначе, на специальной конференции Нака-сан показывал Xbox-версию PSO, оказавшуюся переделкой PSO Episode I & II для GameCube – со всеми ее добавленными картами и квестами. GC-вариант по-прежнему совместим с Nights на GBA и включает эксклюзивную карточную игру, а версия для Xbox оснащена поддержкой Xbox Voice Communicator для голосового общения членов игровой команды. Если радиопереговорам мешают какие-то особые обстоятельства или языковой барьер (японская и американская версии полностью совместимы), всегда можно подключить к приставке USB-клавиатуру или общаться при помощи графических символов. Не исключено, что PSO станет игрой, входящей в комплект Xbox Live не только в Японии, но и в Штатах. Гости выставки могли оценить и четверку других игр с поддержкой Live: Whacked!, Capcom vs. SNK 2 EO (порт с GC), командный тактический боевик Muzzle Flash и симулятор рыбалки Fishing Live Online. Многообещающая «убийца FFXI», ролевая True Fantasy Live Online, была представлена на видео. Файтинг Kakuto Chojin (см. диск) от Dream Factory выглядел так же броско и управлялся столь же невразумительно, как его горе-предшественник The Bouncer. Демо-юниты с Blinx: The Time Sweeper – платформером про кота-путешественника во времени, меха-симулятором Tekki (Steel Battalion в США), RPG от авторов Persona – Shin Megami Tensei Nine и феноменальным шутером Panzer Dragoon Orta (свежий трейлер на диске) занимали оставшееся пространство стенда.

NAMCO

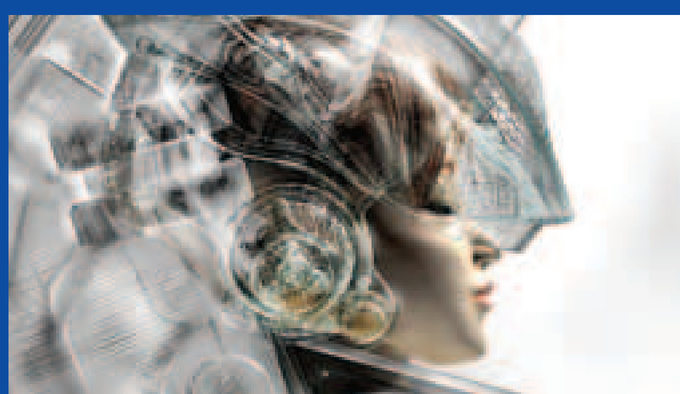
Публика ждала анонса следующего эпизода Xenosaga, однако его так и не последовало. Вместо продолжения RPG от Monolith на стенде присутствовала стильная


Klonoa Heroes

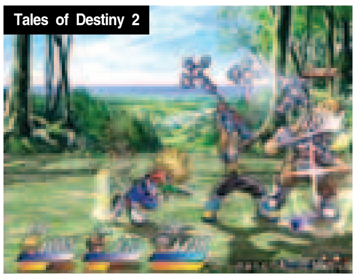
ОТЛИЧНАЯ... ОТ ДРУГИХ

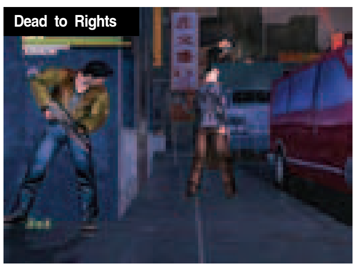
Титул самого необычного проекта выставки шутя завоевывает игрушка для Xbox под названием N.U.D.E.@. Плод сотрудничества Microsoft и Red Entertainment (авторов Sakura Taisen и Gungrave), концептуально она напоминает памятную Seaman, откуда выкинули мерзкого ихтиандра с человечьим лицом, заменив его обворожительной девушкой-андроидом. Играющему дается возможность воспитывать своего собственного робота-компаньона (кодовое имя девочки расшифровывается как Natural Ultimate Digital Experiment) со дня ее непосредственного “рождения” вплоть до того момента, когда она сможет общаться на равных с людьми. Беседы ведутся посредством Voice Communicator и специальной программы распознавания голосовых команд и синтеза речи от Toshiba. N.U.D.E.@ выходит в Японии весной и вряд ли появится на англоязычном рынке, что делает ее еще более лакомым кусочком для коллекционеров. Сотрудники Microsoft все три дня только и делали, что пресекали попытки похитить со стенда компании статую героини в натуральную величину... Понятное дело, мы не могли не записать трейлер N.U.D.E.@ на наш диск!



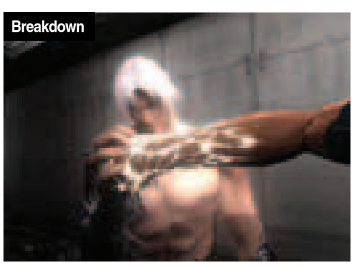


драка с видом «из глаз» Breakdown – первая игра для Xbox, которую Namco разрабатывает в Японии. Dead to Rights (Xbox) была доступна на демо-юнитах и особых толп не собирала. Так как ни играбельного Soul Calibur II (вы знаете, где искать трейлер), ни нового Tekken геймеры так и не дождались, Namco стратегически заполонила весь свой стенд аппетитными девушками, проводящими конкурсы и розыгрыши среди посетителей. Как следствие, протолкнуться через плотные ряды фотографов-извращенцев и падких до халявы игроманов к чему-нибудь вроде Tales of Destiny 2 (PS2) было не так-то просто. Не следует путать эту RPG с американской ToD2 для PS one (которая на самом деле является локализованной Tales of Eternia). Хотя новую Tales нельзя назвать заметным скачком вперед по части геймплея,


Tales of Destiny 2


Dead to Rights

двухмерная графика в высоком разрешении и как всегда зажигательный боевой процесс сполна компенсируют отсутствие инноваций. Вступительную песню выходящей в ноябре японской версии исполняет популярная певица Маи Кураки, спутниковое телешоу с ее участием собрало в павильоне Namco человек триста поклонников. В уголочке с демо-юнитами GBA тихонько ютилась Klonoa Heroes, экшн-бродилка с видом сверху и различными RPG-образными параметрами персонажей. Еще одно инспирированное Namco мероприятие, имевшее место на стенде компании – презентация Taiko no Tatsujin (PS2), симулятора игры на японских барабанах,


Breakdown

конечно же, экипированного специальным контроллером в виде небольшого барабанчика, по которому нужно стучать палочками в указываемом игрой ритме. Все удовольствие стоит 6980 иен (около 65 долларов), что, в принципе, не особо дорого для такого комплекта. На сцене целая команда девушек старательно молотила по настоящим барабанам, распугивая западных корреспондентов.

TECMO

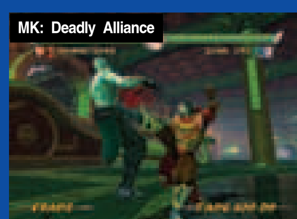
Следуя установившейся на E3 традиции, компания вновь руководствовалась непонятными принципами при расстановке игр на стенде: консоли с очередной детской Monster Rancher (GBA) были разложены на столиках аккурат напротив экрана высотой с двухэтажный дом, где крутился новый скандальный трейлер Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball. На этот раз кульминацией ролика стал момент, когда героини игры угощаются клубникой, засовывая друг дружке пальчики в рот. Разврат! И его тоже можно найти на диске «СИ», кто бы сомневался! Еще больший разврат в том, что Томонобу Итагаки так и не снизошел до показа хоть сколько-нибудь играбельной версии – а ведь уже добрых полгода мы любуемся на провокационное видео без каких-либо следов реального геймплея. Видно, в Team Ninja решили, что сомнения в высоком качестве игры после сценки с клубничкой у всех моментально улетучатся... а ведь выход этого кота в мешке намечен на ноябрь! Было с помпой объявлено название следующей части сериала: Dead or Alive Code: Cronus. Кроме того, что это будет Xbox-эксклюзив, не сказано ровным счетом ничего, даже жанр


Rygar

не определен. Выскажем робкую надежду, что Team Ninja окончательно забросит файтинги и сделает, наконец, хардкорный порносимулятор, которого от них все так ждут. Как и в случае с DOAX, никакой свежей информации по Ninja Gaiden (Xbox) на TGS 2002 не фигурировало. До весны далеко, и наверняка Tecmo еще найдет повод показать игру в действии. Одинокий релиз для PS2, Rygar, демонстрировался за закрытыми дверями и оставил у журналистов приятное впечатление – для проходного фэнтезийного экшна он слишком красив и атмосферен.

ДРУГИЕ КОМПАНИИ

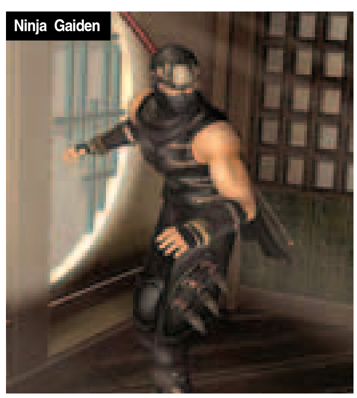
И на этом фронте никаких сенсаций. Enix решила не показывать наработок по вселенной Dragon Quest, ограничившись демо-версией уже целый год путешествующей по выставкам великолепной Star Ocean: Till the End of Time (PS2) от tri-Ace, вполне способной стать лучшей JRPG 2002-го: ведь в данной весовой категории самоустранился колосс Final Fantasy. Оригинальная action/RPG Otogi (Xbox) от From Software запомнилась завидной свободой по части разрушения окружающей среды, а Tenshu 3 (Activision) – неожиданно сильной графикой. GC-порт классического шутера Ikaruga от Treasure полностью повторял блестящий оригинал с Dreamcast. Koei привезла на TGS японские локализации MLB Slugfest, Haven: Call of the King, Defender и впечатлившего даже искушенных в файтингах местных профи Mortal Kombat: Deadly Alliance от Midway. Симулятор истребителя Energy Airforce (PS2) от Taito демонстрировался при помощи VR-шлема PUD-J5A от Sony, снабженного датчиком движения и меняющего картинку в зависимости от положения головы игрока. Толстосумы могут заказывать устройство на японском веб-сайте Sony за 59.800 иен (около 495 долларов). Примером цветущего консюмеризма стала местная версия Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2), куда Success включила известных японских скейтеров Дзюнносукэ И (Junnosuke Y), Сина Окаду (Shin Okada) и Хироки Саэгусу (Hiroki Saegusa). Компания Sammy в промежутках между проведением турниров по игре в роскошный Guilty Gear XX (PS2) объявила, что готовит для неназванной платформы игру по мотивам “Семи самураев” Куросавы, причем ее продюсером станет один из сыновей великого кинорежиссера, Хисао Куросава (Hisao Kurosawa).


MK: Deadly Alliance


Star Ocean: Till the End of Time


Guilty Gear XX


Tenchu 3


Ninja Gaiden


DOA Xtreme Beach Volleyball

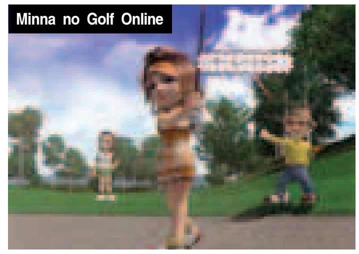

Dark Chronicle


Space Fisherman

SCEI

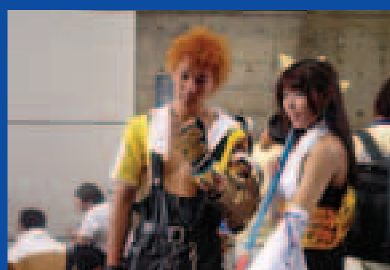
Отказавшись от показа продукции независимых разработчиков, Sony Computer Entertainment заняла неприметный стенд в выставочном зале номер шесть, на приличном удалении от монструозных экспозиций Sega или Capcom. С достоинством объявив о поставке в магазины планеты 40-миллионной PlayStation 2, компания сконцентрировала усилия на демонстрации 11 ключевых релизов для PS2 на вращающейся четырехугольной сцене. Восемь играбельных проектов включали в себя Dark Chronicle (продолжение Dark Cloud с возможностью формирования окружающего рельефа), Formula One 2002, мультиплеерную головоломку Gacha-Roku, музыкальную Let's Bravo Music, детскую бродилку Poinie's Poin, забавный мультяшный симулятор рыбалки Space Fishermen, симулятор вождения поезда The Keihin Tokkou и XI-Go, продолжение Devil Dice. На видео показали следующую часть ролевой Arc the Lad Online (выйдет в январе) вместе с японскими версиями трехмерных платформеров Ratchet & Clank и Sly Cooper. Последний день выставки ознаменовался презентацией Minna no Golf Online, первой сетевой части популярнейшего сериала, известного на Западе как Hot Shots Golf. Приближаться на пушечный выстрел к играбельной демке дозволялось только сотрудникам компании, однако глазастые посетители заприметили, что игра не очень отличается от Minna no Golf 3. Появится она на японском рынке в январе, в связке с пакетом онлайновых программ, позволяющих хранить на жестком диске приставки фотографии и музыкальные записи.


Poinie's Poin


Minna no Golf Online

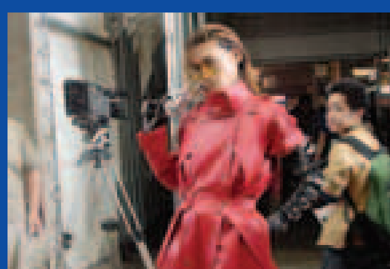
ФЭНСКИЕ ШТУЧКИ

Косплей, то есть отыгрывание любимого игрового персонажа в специально подготовленном к случаю костюме, постепенно становится явлением интернациональным, хотя наиболее ответственно к этому хобби подходят все-таки в Японии. Tokyo Game Show на протяжении многих лет является настоящим средоточием косплееров и задает тот вектор, которому следуют фэны во многих странах. Трудолюбивые японцы относятся к созданию костюмов с огромным вниманием, поэтому на каждое их творение обычно любо-дорого посмотреть! Стараниями энтузиастов герои игрушек буквально оживают у нас на глазах! А если вдруг не хватает мастерства для пошива вычурного наряда, всегда можно изобразить Солида Снейка при помощи банальной картонной коробки!













ПОДВОДЯ ИТОГИ...

Tokyo Game Show 2002 одновременно и оправдала смелые ожидания, и слегка разочаровала. Видно, что некоторые крупные игроки на рынке берегут серьезные анонсы для собственных шоу – по нашим данным, пышные мероприятия по представлению новых проектов планируют провести в ближайшие месяцы и Square, и Namco. Тогда-то мы дождемся и вразумительных сведений о сиквеле FFX, FFXI, следующей Xenosaga и новом проекте авторов ICO. Как всегда проигнорировавшая TGS Nintendo вытащит тузы из рукава не раньше поздней осени с чередой мини-показов, которыми в этом году планируется заменить выставку Spaceworld. А пока что налицо первые признаки определенной стабилизации Xbox на японском рынке: в этом праздничном сезоне на ней будет во что поиграть даже взыскательным геймерам. Наконец-то проявились отчетливые перспективы приставочных онлайновых сервисов, для которых раньше старалась одна Sonic Team, а сейчас свою продукцию готовит целая плеяда сильных разработчиков. Доминирующее положение PlayStation 2 и Game Boy Advance в своих сегментах рынка подкрепляет масса проектов буквально всех жанров, заявленных к выходу в ближайшие месяцы. После токийской выставки кому-то показалось, что сложившаяся ситуация напоминает легкий застой. Однако мы склонны полагать, что ее следует охарактеризовать другим словом. Словом «стабильность». Индустрия работает, и впереди нас ждут десятки и сотни громких анонсов, релизов, суперхитов и жанровых революций. Так что – до встречи в будущем! ■


Лорды Войны
Warrior Kings
180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
Баталии на открытых пространствах и в городах
Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
Различные уровни сложности
Реалистичная трехмерная графика
Интуитивно понятное управление
Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)
Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.
Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!
developed by
published by
MICROIDS
По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
Новый Диск
© Microids. All rights reserved. © Blackcactus. Author and Game designer. Copyright Warrior Kings © 2001 Black Cactus, Microids. All Rights Reserved.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск".
Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИ



Конкистадоры (букв. «завоеватели»), испанские солдаты и авантюристы, последователи Христо. Испанские власти, заинтересованные в расширении империи, смотрели сквозь пальцы на их преступления.

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** RTS
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Руссобит-М
- **РАЗРАБОТЧИК:** GSC Game World
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 7
- **ОНЛАЙН:** http://www.americanconquest.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2002 года
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11059

«Господь сделал меня посланцем нового неба и новой земли, им созданных, тех самых, о которых писал в Апокалипсисе святой Иоанн...
И туда Господь указал мне путь».
Христофор Колумб

КИ



ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

«Завоевание Америки» – логическое продолжение столь популярных в народе «Казаков», но вовсе не то же самое. Игра будет посвящена совершенно иной тематике, будет предоставлять новые возможности и использовать усовершенствованный движок. Игровые карты достигли фотореалистичной детализации. Качество и плавность анимации юнитов тоже впечатляют – юниты имеют до 10 разных видов анимации в 64 направлениях.

Многие из коренных американских индейцев Флориды – потомки племени Семинолов, предки которых под натиском белых отступили в болота Евергрейдс после второй Войны Семинолов в 1842 году.

СЕРГЕЙ АВЕРИН AKA ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

Шел третий месяц плавания. Три каравеллы, одна за другой, медленно, словно нехотя, разрезали волны. Прошедший недавно шторм изрядно потрепал корабли, и матросы суетились на палубе, зашивая паруса. Даже в движениях морских волков читалась затаенная апатия. Боцманы изредка посвистывали, разгоняя сонливую атмосферу. От того запала, с каким команды начинали путешествие, не осталось почти ничего. Запасы подходили к концу, а обещанная земля так и не показывалась. В капитанской каюте «Санта Марии» на диване развалился Христофор Колумб (которого ко-



манда за глаза звала просто Христо). Шепот волн успокаивал и расслаблял, и капитан погрузился в дремоту. Из этого состояния его вывело резкое: «Христофор!»

– А! – Христо чуть не свалился с дивана от неожиданности. Казалось, голос прозвучал над самым ухом. – Кто здесь?

– Кто-кто... – проворчал недовольно Голос. – Конь в пальто! Просыпайся давай, горе-мореход.

– Что? Кого? – капитан окончательно потерял ориентацию, и очумело вертел головой. – Ты кто?

– Ангел-хранитель! Короче так, мне небесная канцелярия на вас всех, смертных, выделила только пару часов. Поэтому либо ты усыхаешь и начинаешь меня внимательно слушать, либо я пошел.

– Погоди, погоди, – Христо разом протрезвел. – Ты что, с неба?

– Ну откуда же еще? Слушать будешь? Или мне все-таки удалиться по-тихому?

– Да, да! Слушаю. Внимательно слушаю.

Капитан присел на краешек дива-

Империя Майя до прибытия «белых богов» процветала и множилась.







Делавары продолжают тупо шагать на мою армию, периодически плюясь редкими стрелами. А у меня все рассчитано. Первый натиск выдерживают пикейщики, а там и конница подоспеет.



Индейцы овладели огнестрльным оружием и перестали бояться лошадей. Халявы бледнолицым больше не будет.

на, для четкости мысли отхлебнув из бутылки и поморщившись. У него и раньше случались видения, но чтоб такое...

– Так... – послышался хруст перелистываемых страниц. Казалось, Голос копается в пухлом досье. – Что у нас с тобой? Сегодня у нас 12-е? 12 октября... А ты молчи, тебя не спрашивают. Ага! Так, сегодня ты откроешь Америку.

– Чего??? – капитан был явно обескуражен.

– Америку, новый континент. Заведешь дружбу с индейцами, начнешь выторговывать золото в обмен на ткани и зеркала, а потом объявишь всю землю Испанской колонией и вернешься домой с почетом. Все ясно?

– Не-а, – откровенно признался капитан. – Ничего не ясно. Давай подробно.

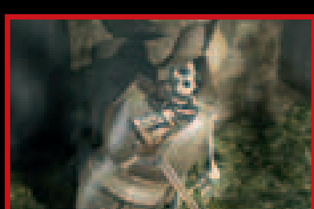
Ром снова прилил к голове и Христо почувствовал себя лучше. Развалясь на диване, он отхлебнул еще разок и подумал: «В конце концов, что я теряю? Ангел? Выслушаем. Может, чего доброго присоветует. А если белая горячка – так и что? Хоть время скоротаю».

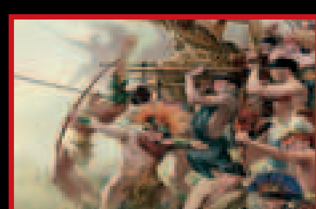
– Подробностей немного. Запрещено нам слишком многое вам предсказывать – глупостей натворите.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Компанией был разработан новый AI на основе алгоритмов нечеткой логики. Виртуальный противник атакует всеми типами войск, умеет находить бреши в обороне, захватывать и оборонять здания, использовать тактические приемы, комбинируя различные типы войск.

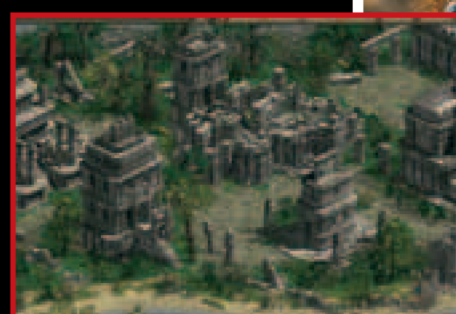
В игре появилась баллистика. Так, полет пушечного ядра рассчитывается с учетом ландшафта и скорости и направления ветра. Неразорвавшееся ядро может пробить насквозь несколько строений. А выстрелом можно убить даже своего солдата, который стоит на линии огня.





Но кое-что расскажу. Начать с того, что земля эта – не твоя. Вообще ничья. Божья! Живут на ней племена индейцев, которых ты же индейцами и назовешь. По незнанию, конечно, ты ж все еще уверен, что плывешь в Индию. Племена эти покидать насиженные места откажутся и это проблема номер раз. Некоторые из вождей будут приносить тебе на обмен золото. Много золота. За то время, как ты будешь мотаться в Европу и обратно, оставленные тобой в форте люди успеют перегрызть друг другу глотки за это золото. Это проблема номер два. Ну и напоследок. Ты глубоко заблуждаешься, если считаешь, что все остальные европейские страны порадуются за Испанию и забудут. На данный американский Клондайк будут претендовать еще Великобритания, Нидерланды и Франция. Это не считая названных мною выше племен ацтеков, инков, майя, гуронов, делаваров, пуэбло и ирокезов. Так что попотеть придется.

С каждым словом, произнесенным Голосом, глаза капитана все больше напоминали по округлости монеты и, дойдя до полноценного круга, зафиксировались. Христо икнул и сполз на пол.



– Ну, ну... – утешительно проворковал Голос. – Не отчаивайся, старина! Не все так ужасно и безнадежно. В твоем распоряжении шесть ресурсов: дерево, еда, золото, камень, железо и уголь - которые твоим людям предстоит отни-



мать у матушки-Природы. Если расходовать их с умом...

– Как расходовать?! – в хриплом голосе Христо появились плаксивые нотки. Похоже, ему стало плоховато.

– С умом. Значит рационально. Вот ты же сохранил два бочонка виски, хотя мог легко выхлебать все еще в первый день плавания. Это называется рационально. Так вот, если расходовать их с умом, то можешь настроить кучу зданий всяких (а их в твоем распоряжении будет целых 106) и солдат нанять, чтобы все это хозяйство охранять.

– Ага. Откуда деньги на то, чтобы нанять?

– Как откуда? У той самой матушки-Природы. Тебе Фердинанд сколько обещал за открытие? 10%? Так это больше чем достаточно! Я тебе так скажу, когда развернешься, сможешь армию собрать до 8000 человек! Мало тебе? С учетом того, что у индейцев будет не меньше, баталия в 16000 голов не каждый день на планете свершается!

– Гхм... А как со всем этим добром управляться-то? Я ж один за целой армией в 8000 человек не услежу...

– Уследишь, уследишь. Я тебе приборчик оставлю. Что-то вроде блюдечка с наливным яблочком. Как приспичит – катнешь яблочко, на тарелочке все и увидишь.

– Вот ведь! Да нет, глупости все это. И не воевал я никогда! Мушкета в руках не держал!

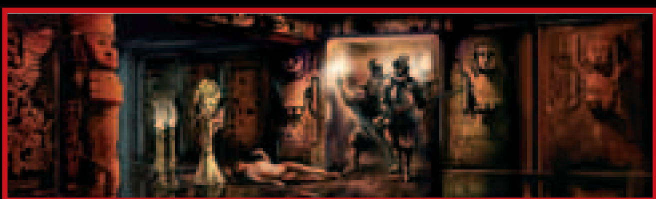
– Спокойно, все продумано. Мы индейцев немножко «подкорректировали», сначала дадут тебе пообвыкнуть, попрактиковаться, потренироваться. Короче, будешь подкован.

– Да? – капитан сомневался. На лице его читалась хаотическая, но вместе с тем напряженная работа мозга. Мыслей стало больше, но собираться в кучку они по-прежнему отказывались. – Так ты меня введи в курс дела, чтоб я саблю от пистолета отличил.

– О, Господи! Ну ладно, гляди. У тебя будет выбор из 100 уникальных профессиональных бойцов, среди них – пехота, кавалерия и артиллерия. Фактически ты будешь командовать офицерами, а те в свою очередь формированиями бойцов. На моем приборчике сможешь понаблюдать детали – и как ружья перезаряжают, и как пушки чистят. А остальное тебе генералы расскажут – и как строить, и как атаковать, и как защищать. Противник вдалеке – артобстрел, подошел поближе – мушкеты и аркебузы наизготовку, вплотную приблизился – сабли наголо и врукопашную. Остальное – не твоего ума дело. Траекторию полета ядер рассчитают баллистики, так, чтобы взрывались, а не дырявили. А дабы свои не попадали под перекрестный обстрел – на это офицеры будут. Главный твой приказ: «Упал, отжался». Все просто...

– И что, все солдаты профессионалами будут? Ты знаешь, какие нынче расценки на наемников?!

– Нет, большая часть будет зеленых новобранцев. Но в боях они будут набираться опыта. Да и вообще, мораль войска зависит и от опыта, и от количества побед, и от запасов провианта и боеприпасов, и от размера гонорара, и даже от присутствия в рядах воина-ветерана. Несешь людские потери или командир гибнет, или в окружение попал – все, паника в строю. Ну



ХИТ?



ЗАВОЕВАНИЕ АМЕРИКИ



Немного не рассчитал. С кем не бывает? Оказалось, что в дремучих лесах затаилось подкрепление из пары–тройки эскадронов индейской конницы. Обращаюсь в победное бегство.

а коли рядом подкрепление или противник отступает, или фортификации рядом дружественные – так твои ребята на подъеме чувств будут готовы и в атаку, и в избу горящую, и коня на скаку...

– Стой! Мозги плавятся, – капитан обхватил голову руками, словно пытался собрать рассыпающиеся мысли. Ощущения дьявольски походили на похмелье, хотя для оного было еще рановато. – Ну ладно, что со строениями?

– Так, со строениями. – Голос опять зашуршал листками. – Стены строить не будешь, забудь. А строить ты будешь... Строить ты будешь... Ага, вот! Всякие оборонительные сооружения типа крепостей, блокгаузов. Внутрь будешь сажать людей, чтобы отстреливались – вот тебе и линия обороны.

– Ну и где смысл? Я настрою, противник настроит. Так и будем в настроенном сидеть...

– Ишь ты, какой умный. Генерал без году неделя. А атаки тебе на что? Атакуй! Из здания можно противника выбить, например, отстреляв всех защитников. Можно – врукопашную, а можно просто снести его метким выстрелом из верной гаубицы... То есть мортиры.

– А чем мы вообще тогда отличаться друг от друга-то будем? У них армия, у нас армия. В чем соль?

– Ну, начать с того, что они – индейцы. То есть раса по определению и уровню развития ниже любой европейской. Что у них за оружие? Луки, стрелы, копья да топоры. Они берут большинством и знанием территории. Ну а на вашей стороне прогресс и порох. К тому же какие-то функции будут уникальными. Например, ты ничего не слышал о племени сиу?

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Карты кишмя кишат остатками древних цивилизаций, постройками, которыми игрок сможет воспользоваться, развалинами, скрывающими сокровища и ресурсы, и нейтральными нациями.
Итогом дипломатических отношений могут стать: обмен войск племени на ресурсы, заключение пакта о ненападении или нападении на противника, разведка местности... Если нейтралы уже куплены, можно сыграть на алчности вождя племени, чтобы тот разорвал союз с противником.



Наверное, в будущем это место станет известно как Большой Каньон.

– Э...

– Да, конечно, откуда тебе знать? Так вот, это племя кочевников. Они слыхом не слыхивали о земледелии, добывают провиант только охотой. Зато их дома могут разбираться, в том время как у остальных племен здания капитальные. Вот уж с кем воевать будет суетно. Сейчас они здесь, а через пару минут – уже там. А?

– Минуточку...

– Слушай, ты! Думаешь, я здесь что, навечно? Черта с два! Меня на два часа отпустили! Там, наверху, за 60 часов я могу всю вашу 400-летнюю историю исправить. А здесь для меня время в режиме реального движется. Так что считай мы с тобой уже пятнадцать лет по моему времени «общаемся».

Голос хохотнул.

– Погоди! А нельзя весь этот конфликт мирно разрулить? Ну, поговори с кем надо, пусть там кто-нибудь из вождей даст слабинку, разопьем баночку консенсуса. – С этими словами Христо потряс бутылкой, покорно отозвавшейся радушным плеском, и с надеждой в глазах воззрился в пустоту.

– Ты... У тебя на чердаке все в порядке? Сказано – война! Значит война! С кем спорить взялся? Будет тебе дипломатия, будет! Сможешь блеснуть знанием психологии. Договоришься с нейтральными племенами по-хорошему – будут они тебе людей в обмен на ресурсы поставлять. Не договоришься – будут поставлять все то же самое за то же самое противнику.

– Ох, прости. Не ожидал. А куда тебе еще торопиться-то!

– Как куда? Мне ж надо еще четыреста лет Америке распланировать. Так, что у меня по списку? – Голос снова зашуршал, на этот раз основательно. – Ага! Кампания Писарро, осада Теночтитлана,



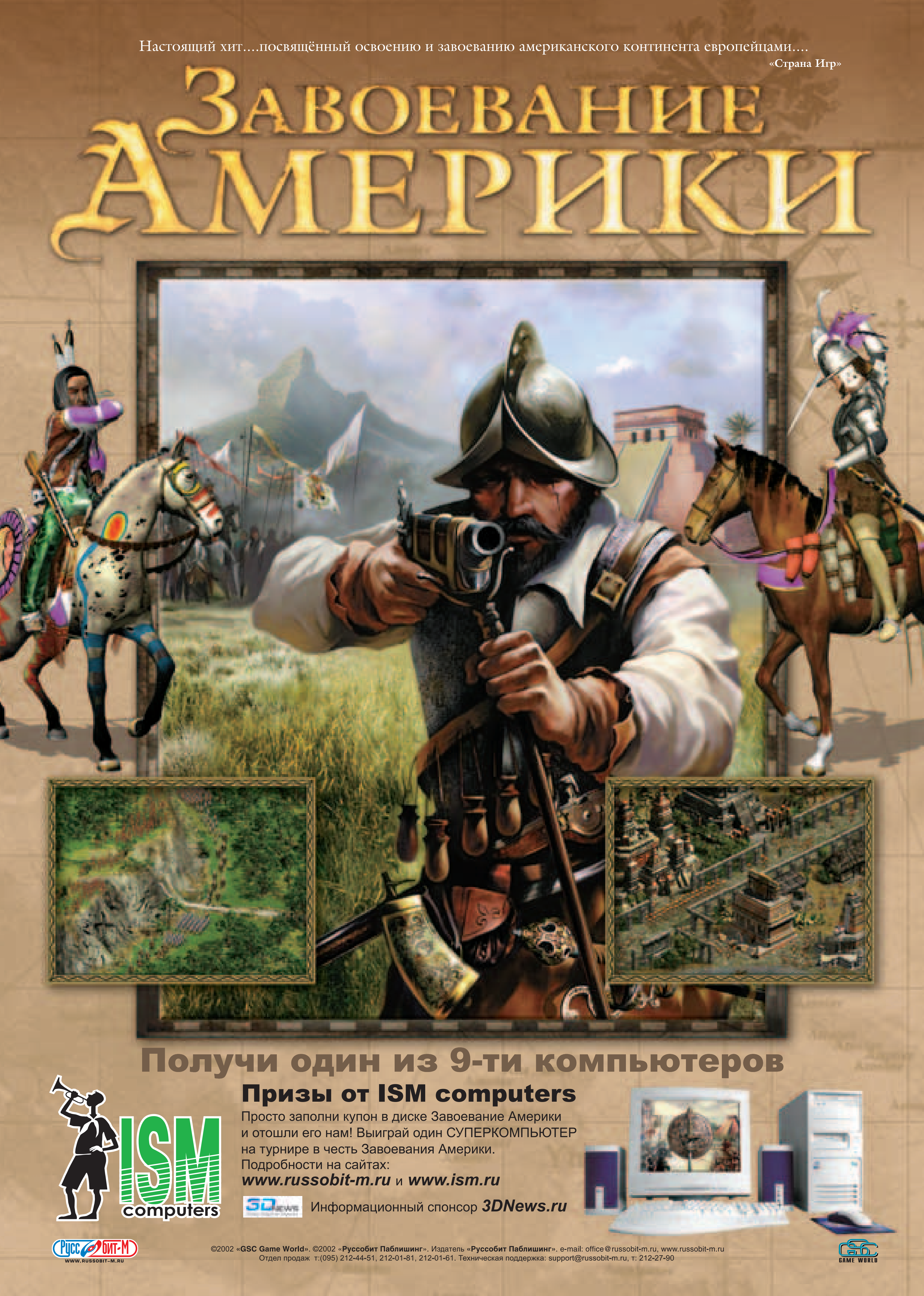
Британцы обнаружили мирное индейское типи. Значит до поселения недалеко.



бой у устья реки Жуан, бой у реки Мононгхаил, битва под Саратогой, бой при Йорктауне, Семилетняя война и на закуску борьба за независимость США от Британской империи. Слушай, что я тебе все рассказываю? Некогда, и все тут! Голос прервался, зловредно хохотнул и добавил: «Да, кстати, надо будет наведаться к твоим индейцам, и их заодно предупредить... Что ты плывешь!»

– Ах ты, подлый скунс!!! – Христо вскочил с дивана и выхватил из висевшего на спинке кресла пояса саблю. – Покажись, мерзкая тварь и, клянусь небом, я продырявлю тебя насквозь!!!

– Ага, щаз! Метнулся, – недовольно пробурчал удаляющийся голос, шелестя досье. Все тебе скажи, расскажи, дай попробовать. Может, тебе еще рассказать, что тебя ждет пять кампаний, 40 миссий и семь человек в мультиплеере? Сам разберешься, не маленький... Голос стих. Христо еще немного поносился по каюте, рассекая воздух клинком и буравя воздух огненным взглядом. Он почувствовал в себе прилив сил, ощутил рождение воина в сердце путешественника. ■



Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию американского континента европейцами....
«Страна Игр»
Завоевание Америки
Получи один из 9-ти компьютеров
Призы от ISM computers
Просто заполни купон в диске Завоевание Америки
и отошли его нам! Выиграй один СУПЕРКОМПЬЮТЕР
на турнире в честь Завоевания Америки.
Подробности на сайтах:
www.russobit-m.ru и www.ism.ru
ISM computers
Информационный спонсор 3DNews.ru
Русс обит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
©2002 «GSC Game World». ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг». e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
GAME WORLD

ХИТ?

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL



СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Сэм Фишер вбежал в офис агентства, на полном ходу он влетел в кабину и нажал кнопку двенадцатого этажа. Пока лифт поднимался, молодой оперативник подразделения «Третий Эшелон» раздумывал над причинами, побудившими шефа отозвать его из отпуска. Мысль еще не успела принять окончательную форму, как раздался сигнал, оповещающий о том, что Сэм находится на нужном этаже.

Фишер подошел к кабинету шефа, глубоко вздохнул и постучался. «Войдите!» – раздалось изнутри. Сэм открыл дверь, прошел два метра и замер по стойке смирно. «Вольно, агент Фишер» – шеф посмотрел, как подчиненный аккуратно снял плащ, прошел в кабинет и сел в кожаное кресло для гостей. Босс помолчал несколько секунд, затем сказал: «Сэм, у нас проблема».

Фишер поморщился. После того, как он последний раз слышал эти слова, у него появились серьезные неприятности и перелом левой ноги – результат неудачного прыжка с четвертого этажа в шахту лифта какой-то венгерской гостиницы.

Шеф, не обращая внимания на перемену в лице подчиненного, продолжил: «Двое агентов ЦРУ пропали. На территории Азербайджана, это недалеко от России. Инструкции в чемодане. Выезжаешь сегодня, билеты забронированы на семь вечера, рейс Air America. Свободен». Оперативник молча кивнул и вышел из офиса. Это был его первый шаг на пути в Западню.

НЕСЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Подразделение Национального Агентства Безопасности (NSA) под названием «Третий Эшелон» (Third Echelon) занимается всем, что касается секретных операций. В отличие от Rainbow Six, этот отдел стоит в тени и никогда не проводит открытых боевых действий против террористов и иных лично-

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PC ■ **ЖАНР:** third person action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubi Soft ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ОНЛАЙН:** http://www.splintercell.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 29 ноября 2003 ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11652

За все время существования игр, созданных по книгам Тома Клэнси, вышло всего три достойные вещи: The Hunt for Red October, Rainbow Six и Ghost Recon. Остальные игры разочаровывали, как правило, к третьему часу просмотра. Видимо, Ubi Soft поняла, что в Датском королевстве попахивает гнилью. Иначе как объяснить тот факт, что она сама взялась за игроизацию нового технотриллера от Клэнси, а не отдала, как обычно, в руки Red Storm? Правильно, потому что Splinter Cell обязан стать хитом, а не очередной поделкой по мотивам.

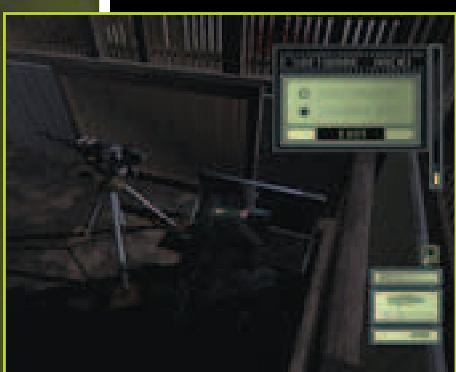
ХИТ?



▲ Обратите внимание на детализацию оружия. Такого вы нигде не увидите.



стей, угрожающих безопасности Америки. «Третий Эшелон» всего лишь засылает в тыл врага своих агентов, профессионалов игры в прятки, лучших мастеров по проникновению в тщательно охраняемые здания и тишайших в мире устранителей «живой проблемы». Они вооружены новейшими инструментами, помогающими выжить на враждебной территории, самым точным оружием и совершеннейшей защитой от постороннего вмешательства. И требуют с них соответственно.



▲ Трудовые будни спец-агента – перенастройка автоматической системы охраны.

Впервые попав на территорию Азербайджана, Сэм найдет какие-то ниточки к исчезновению агентов. Но эти ниточки приведут его к Грузии, где террористы замышляют очередную международную угрозу. Дальше Фишер будет колесить по четырем странам (Азербайджан, Грузия, Россия и США) в поисках новой информации и следов, ведущих к окончательной развязке сюжета. В частности, ему «посчастливится» пробраться в штаб-квартиру ЦРУ. И везде ему придется устранять всех, кто ему мешает, выжимать информацию из всего, что можно выжать, уничтожать файлы и предметы, представляющие угрозу и под конец заметать за собой все следы.

Глубоко вздохнем, дорогие читатели. В кои-то веки Том Клэнси угрожает всему миру не Россией, а бывшей частью СССР. Даже двумя. В знак извинения, видимо.

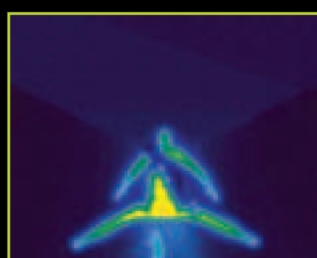
ПОСТОРОННИМ В.

Фишер всегда проникает туда, куда ему надо. А проникнув, делает то, что ему приказано. Остальное – по обстоятельствам. В отличие от Гаррета из Thief, Сэм не скован обязательствами типа «охранников не убивать!». Он может делать все, что ему вздумается. Захочет пройти миссию напролом а-ля Шварценеггер – достанет автомат и начнет локальное кровопролитие. Захочет идти аккуратно, но при этом не оставлять за собой возможную опасность – вооружится бесшумной снайперской винтовкой и начнет снимать врагов одного за другим, по возможности лишая их жизни другими способами (патроны ведь не бесконечны). Наконец, если вам нравится Metal Gear Solid 2, с которым так любят сравнивать Splinter Cell, то вы можете действовать по заветам Солида Снейка, все время скрываясь в тени и за углами, ожидая, пока пройдет очередной охранник. Разработчики заверяют, что игру можно пройти любыми способами, вопрос заключается лишь в успешности выбранной тактики и фразе «А оно вам надо?». Не факт, что, обнаружив себя выстрелами, можно будет пройти уровень, напичканный врагами, но само наличие выбора уже радует душу геймера, уставшего от прямолинейных, как гладильная доска, экшнов от первого/третьего лица.



▼ Как и было обещано, в игре можно будет побегать по зданию ЦРУ. Правда, чем именно там будет заниматься Сэм – неизвестно.





КОМПЬЮТЕР НЕ ПОДОЖДЕТ

Неназвавшийся представитель Ubi Soft как-то обмолвился, что Splinter Cell представлен как эксклюзив для Xbox, по крайней мере, до конца 2002 года. Также было добавлено, что на других консолях он не может появиться раньше 1 января 2003 года по некоторым причинам (договор с Microsoft?). Но, тем не менее, PC-версия игры выйдет не позже, чем через несколько недель после релиза на Xbox. И, возможно, это произойдет как раз перед Рождеством. К чему я это все? Да к тому, что, несмотря на все слухи, PC был, есть и будет игровой платформой наравне с другими!

SPLINTER CELL





Тепловые очки умеют не просто отражать смазанные тела людей, находящихся в пределах видимости, но и все, что хоть на капельку теплее нормы.



Да, и самое главное. Следуя волшебной формулы «реализм не должен мешать геймплею», разработчики, скрипя зубами, добавили компонент под названием Stealth-o-Meter. Нашли они его в полузабытой книге Thief, в которой описано множество stealth-формул. Эта, в частности, означает, что на основном экране, помимо количества патронов, типа оружия и оставшегося здоровья, будет небольшая полоска, показывающая, насколько вы заметны охранникам. Если она затемнена, это хорошо. Если нет – плохо, вас могут обнаружить в любую секунду. Конечно, есть и градации (от белого до черного – 256 цветов), но при первых признаках просветления Stealth-o-Meter лучше немедленно найти какую-нибудь тень или прекратить шуметь, если именно этим вы и заняты.

А чего, спросите вы, Фишер забыл в этих хорошо охраняемых зданиях, которые он будет посещать на протяжении 14 миссий? Все сразу. Где-то Сэм забыл подобрать важную информацию, где-то он забыл пристрелить ненужного человека, где-то он забыл нужного человека спасти. К сожалению, Ubi Soft не распространяется о целях миссий Splinter Cell, так что до выхода игры (а это уже вот-вот) остается только предполагать.

БОНДУ И НЕ СНИЛОСЬ

Сэм, уж на что способный на многое суперагент, без специальных приспособлений и оружия – никуда и никогда. Фишер носа за порог не покажет без разного рода очков: тепловых и ночного зрения; лазерного прицела, гранат с усыпляющим газом и без



С лестниц и перекладин тоже можно будет стрелять, только разброс пуль будет выше, чем хотелось бы.

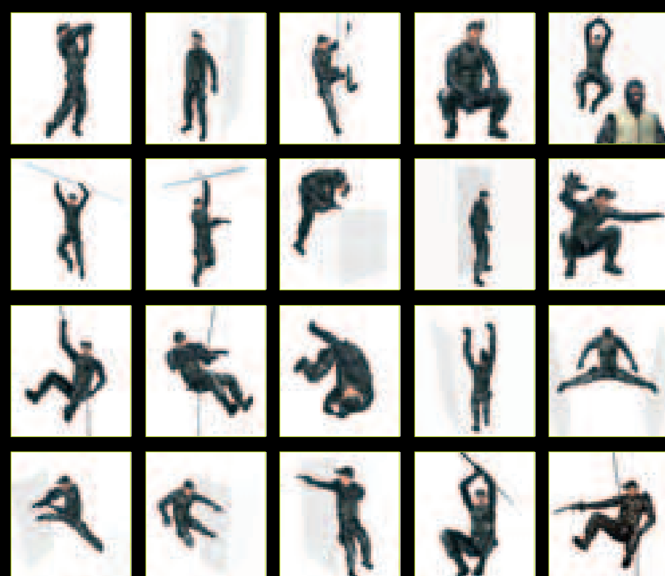
интересных нововведений от Ubi Soft, начинающих звезд шпионских детективов и stealth-action игр. К будущим знаменитостям относятся, например, камеры. О которых – поподробнее.

У Фишера есть так называемая sticky cam. Она находится в модуле, который в свою очередь заряжается в подствольник автомата. Агент выстреливает из него в стенку, модуль прилипает, камера начинает работать. С помощью специального пульта Сэм управляет камерой, приближает и удаляет изображение и даже может включить тепловой или инфракрасный режим просмотра. Таким образом можно продумать тактику проникновения в комнату, набитую врагами, хорошенько рассмотрев их местоположение.

Кроме простой камеры, есть и отвлекающая. Точно так же вы выстреливаете ее в стенку, точно так же можете осматривать открывшиеся просторы, но вместе с тем вы вправе включить звуковой сигнал, который привлечет противника. После того, как охранник отреагирует на сигнал и подойдет к камере, одним нажатием клавиши вы выпускаете газ, нейтрализующий неудачливого оппонента.

Сюда же плюсуем лазерный микрофон, позволяющий записывать разговоры на дальних расстояниях и еще одну камеру, которую можно просунуть под дверь и посмотреть, есть ли там кто-нибудь. Еще будет некая отмычка, которой Сэм сможет открывать любые двери. Единственная пакость заключается в том, что двери придется открывать… вручную. То есть игроку придется самому вертеть отмычкой в замке, пытаясь угадать верный поворот ключа по вибрациям джойстика.

Понятное дело, одними гаджетами (т.е. специальными приборами) Фишеру не обойтись. Во-первых, даже если как-то и отвлечь одного охранника, то с целой бандой справиться этим же макаром не получится. А во-вторых, всегда чувствуешь себя в безопасности, сжимая в руке автомат многоцелевого назначения с десятком магазинов по 100 патронов в каждом. Из тринадцати предполагаемых видов оружия в наши руки попадет автомат мно-



Без Motion Capture здесь не обошлось, и это лишь маленькая часть того на что способен Сэм. Хотите увидеть в движении – смотрите CD.

SPLINTER CELL

ХИТ?



гоцелевого назначения, модифицированный FN2000 со встроенным подствольником. Оный подствольник используется для выстрела модулем с камерой и, видимо, иных целей. Из характеристик данной модели следует отметить несколько вариантов стрельбы – от одиночных выстрелов до полной автоматики.

На соседнем стенде лежит снайперская винтовка, которая вносит еще одну интересную особенность игры. Дело в том, что для точного прицеливания Сэм, как и многие реально существующие люди, должен задержать дыхание. Но даже суперагент не способен не дышать долгое время, поэтому через некоторое время после включения прицела снайперки экран начнет ходить туда-сюда, а потом Фишер сам опустит оружие. Получать информацию о заполнении легких можно через специальную автоматически появляющуюся иконку.

Из остального известно только то, что у Фишера при себе обязательно будет пистолет с глушителем, а по ходу дела ему выдадут гранаты разного назначения и возможность забирать с трупов врага штурмовую винтовку и шотган. Остальные виды оружия пока держатся в тайне. Секретные разработки, что поделаешь. И, надеюсь, вы понимаете, что на первом же уровне все эти шпионские ценности вам не выдадут?

▼ Дымовые гранаты делают свое дело – охранник пытается обнаружить врага, в то время как Сэм уже прицеливается в него.



ЗВУЧИТ НЕПЛОХО

О звуках игры распространяются почему-то откровенно мало. Вот несколько фактов, которые нам удалось выцепить. Ubi Soft пригласила на озвучку актера Майкла Айронсайда, игравшего Шута в кинофильме Top Gun. Его голос будет раздаваться из уст Сэма Фишера. Как и в Thief, от типа покрытия зависит шум, производимый передвижениями. Интерактивная музыка будет включаться и выключаться только в моменты опасности, поддерживая напряжение игрока. В «мирные» моменты музыки не будет, ибо она мешает сосредоточиться на производимых игроком шумах.

НЕСТАНДАРТ

Ubi Soft не собирается делать игру простой и стандартной. В некоторых случаях вам придется самому угадывать некоторые функции, не прописанные в инструкции по эксплуатации подчиненных вам приборов и пушек. Вот пример, показанный на выставке E3. В одной из комнат есть дверь, закрытая на замок с панелью ввода пароля (как в редакции «СИ»). Пароль неизвестен, и взять его неоткуда. Проблема решается так: вы надеваете тепловые очки и смотрите на панель ввода. Те клавиши, на которые недавно нажимали, еще сохранили тепло, так что они отсвечивают красным. И это не последний пример.



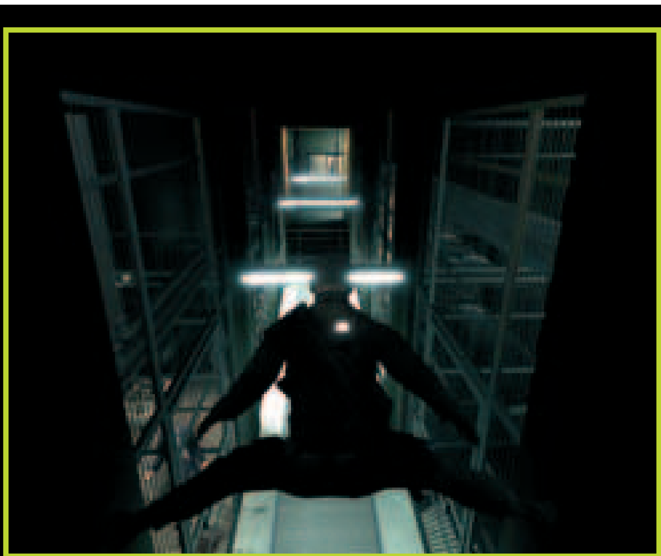
▲ Ага, давайте, стреляйте. Посмотрим, что с вами потом босс сделает, когда вы собственного командира убьете.

ЛЕГКИМ ДВИЖЕНИЕМ ГЕЙМПАДА

Среди сотен тузов, отдыхающих в рукаве Сэма, есть один небольшой, но очень хитрый джокер. Он откликается на модное слово «интерактивность» и означает, что практически все предметы в Splinter Cell можно будет уничтожать: расстреливать и избивать до полной недееспособности, кидать во врагов, использовать нестандартным образом и так далее. Все бутылки и банки разбиваются, лампы расстреливаются, огнетушители, как и положено послушным огнетушителям, взрываются, кресла и столы разламываются, аквариумы оглушительно разливаются несколькими кубометрами воды. И это еще один момент, идущий на пользу Сэму. Можно, к примеру, взять бутылку и бросить ее со всей дури в дальнюю стенку коридора. Враг прибежит на шум разбившегося стекла, а Фишер, торжествуя, прошмыгнет мимо того места, с которого сорвался заинтересованный охранник. Но самое приятное – это надеть очки ночного видения, осторожно подойти к комнате и несколькими меткими выстрелами вырубить все источники освещения. Пока враг будет лихорадочно обдумывать, куда ему стрелять (и стрелять ли вообще), вы успеете обойти его и мягко, но аккуратно лишить сознания. Или жизни. Как уже было сказано, выбор есть всегда.

Еще вам просто обязан понравиться прием, который сами разработчики называют «Van Damme»: Сэм высоко подпрыгивает между двух стен и выбрасывает ноги таким образом, чтобы зафиксировать свое положение над полом. Затем можно оттолкнуться одной ногой, подпрыг-

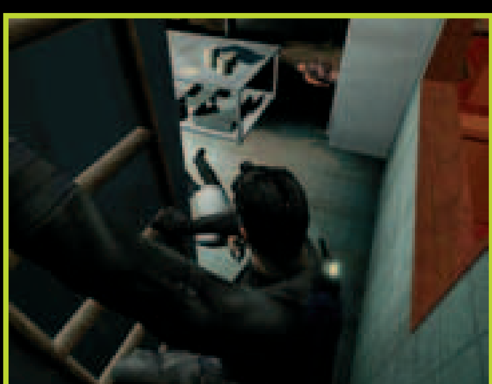
SPLINTER CELL



Сэм Фишер исполняет движение «Ван Дамм», запрыгивая на стены и упираясь в них обеими ногами.

нуть еще выше и опять повиснуть на ногах между стенами. В таком положении можно легко расстрелять врагов сверху или достать гранату и бросить ее дальше, чем находясь на земле. Но и это еще не все. По сведениям нашей агентуры, Сэм обладает универсальным джентльменским набором действий имени Джеймса Бонда, который позволяет ему следующее: передвигаться на руках по перекладинам, спрыгивать с балок, стрелять из-за угла, скользить вниз по трубам, использовать оптические камеры, взрывать бочки с горючим, подбрасывать оголенный шнур под напряжением в воду, в которой стоят враги, лазать в окна и так далее. Единственное, чего точно не умеет агент «Третьего Эшелона» – разоружать противника.

В набор входит и захват заложников. Представьте ситуацию: есть комната, в которой находится группа охранников. Из комнаты выходит начальник охраны с помощником (в туалет или покурить). Как только они отходят подальше от комнаты, Сэм осторожно подбегает к парочке, вырубает помощника и, приставляя пистолет к виску начальника, ведет того в комнату. Понятное дело, если враг видит, что начальство висит на волоске от смерти, никто даже не подумает о том, чтобы поднять оружие. И Фишер преспокойно минует эту комнату. Главное во всем этом – не перепутать и захватить именно большого босса, а не шестерку. Последнего ни один враг жалеть не будет.





КЛЭНСИ. ТОМ КЛЭНСИ

Этот современный американский писатель отличился множеством хороших и не очень технотриллеров (также известных как политические триллеры). Он начал с романа «Охота за Красным Октябрем» (1984) про агента ЦРУ Джека Райана, затем написал еще два продолжения – «Прямая и явная угроза» и «Игры патриотов». Вся трилогия была экранизирована – в первой части играл Алек Болдуин, во второй и третьей – Харрисон Форд. А одновременно с выходом этого номера «СИ» на российских экранах должна появиться экранизация последнего романа Клэнси – The Sum of All Fears («Цена страха»).

САМОКОНТРОЛЬ

В связи с тем, что игра разрабатывается в первую очередь для приставок, управление в Splinter Cell было доведено до «интуитивно-контекстуального» состояния. Каждая кнопка выполняет действие, доступное в данный момент. Поясняю на пальцах. Вы стоите посреди склада с ящиками. Нажмите на кнопку «B» (прыжок) – Сэм подпрыгнет. Нажмите на кнопку «A» (действие) – Сэм осмотрится и ничего не найдет.

Теперь подойдите к ящику. Снова нажмите «B» — Сэм подпрыгнет, и уцепится за верхнюю плоскость ящика. Теперь нажмите «A», и Фишер влезет на ящик. Вот это и называется «контекстуальное» управление. Каждая кнопка привязана не к какому-то определенному действию, а к тому, которое возможно на данный момент. Если в одном месте возникнет несколько вариантов действий, игра выдаст список, из которого можно будет быстро выбрать необходимое (так было, к примеру, в Mafia и Hitman).

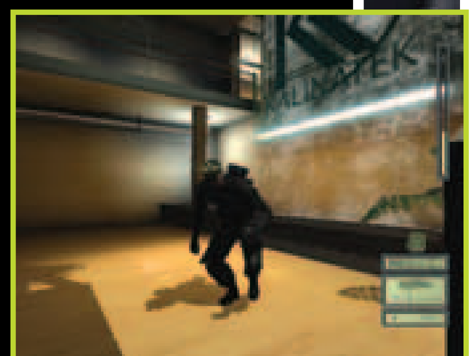
Камера в Splinter Cell изящно управляется назначаемыми клавишами (на Xbox – вторым аналоговым стиком), ее можно поворачивать в любую сторону так, как вам будет угодно. Конечно, проверить комнату за углом на предмет наличия оппонентов вы не сможете, а вот настроить ее под свой вкус – всегда запросто.



Порой перед тем, как забраться внутрь очередного строения, надо будет изрядно побегать по округе, поискать вход.

КТО ТАКОЙ СОЛИД СНЕЙК?

Практически все хитрые журналисты, бравшие интервью у представителей Ubi Soft, так или иначе задавали вопрос о сравнении Metal Gear Solid 2 и Splinter Cell. На что не менее хитрые представители отвечали, что Splinter Cell несравненно лучше MGS 2. В основном они выражали свое презрение к творению Konami фразами «Никаких телефонных звонков каждые десять минут геймплея» и «Вы посмотрите, когда вышел MGS2 и когда выйдет SC, это же две большие разницы!». Не могу ничего сказать в обвинение или оправдание Ubi Soft, но, но факт остается фактом: никаких прерываний в геймплее, огромное количество шпионских штучек-дрючек и гораздо более свободный выбор стиля игры, чем у бравого Снейка.



Фанатов MGS просим волноваться. Скоро они и сами убедятся, стоит ли в разговоре с приятелем восклицать «Да кто он такой, этот Солид Снейк?! Вот Сэм Фишер – это да!».■


ВОЕННАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ОТ NIVAL
УНИКАЛЬНЫЙ ОПЫТ НАСТОЯЩИХ СРАЖЕНИЙ, ГДЕ ГРУБАЯ СИЛА УСТУПАЕТ ГЕНИЮ ПОЛКОВОДЦА
БЛИЦКРИГ
• Реальные сражения Второй мировой в трех кампаниях
• Бесконечное число миссий любого стиля и сложности
• Более 200 образцов военной техники в 3D
• Максимум реализма, минимум условностей
• Войска получают опыт и переходят из миссии в миссию
• Неограниченная поддержка с воздуха
• Редактор для создания боевых единиц, миссий, кампаний
• Многопользовательская игра по локальной сети и через Интернет
Выход игры: 1 квартал 2003 года
games.1c.ru
www.nival.com
www.blitzkrieg.ru
Блицкриг © 2002 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» — товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».
1С Фирма "1С"
NIVAL INTERACTIVE

ХИТ?

WRC II EXTREME

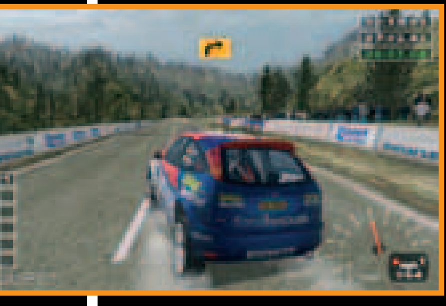


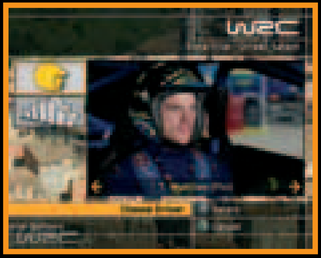
■ ПЛАТФОРМА: PS2 ■ ЖАНР: racing ■ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE ■ РАЗРАБОТЧИК: Evolution Studios ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4 ■ ОНЛАЙН: http://www.scee.com ■ ДАТА ВЫХОДА: 13 ноября 2002 года (Европа) ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12617

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Впрочем, Кенрайт тут же оговаривается: несмотря на все изменения, из игры никуда не пропадет «дух WRC» – субстанция хоть и эфемерная, а все ж таки неоспоримо эффектная и притягивающая тысячи фэнов ралли-спорта. Еще CEO Evolution уверен в том, что WRC II Extreme установит новый стандарт жанра – ни больше ни меньше. А полученная нами на днях демо-версия заставляет поверить в правоту этих высказываний.







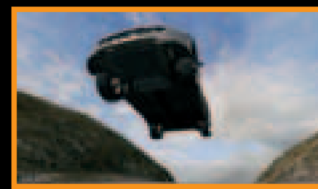
▲ К сожалению, модели водителей не особо изменились по сравнению с первой частью.

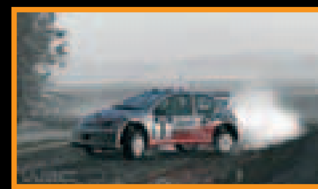
БОЛЬШЕ, ЛУЧШЕ, КРАСИВЕЕ

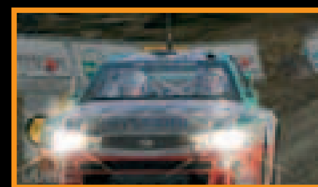
Разумеется, игра по-прежнему обладает эксклюзивной лицензией FIA World Rally Championship: здесь вы найдете все участвующие в реальном чемпионате команды со своими пилотами и штурманами, равно как и каждую из четырнадцати трасс, пролегающих в Западной Европе, Южной Америке или Северной Африке. 800 километров трасс смоделированы на основе данных спутниковых съемок – как говорят в Evolution, с точностью передачи масштаба до 10 сантиметров. Сохранилось и изобилие вариантов игры. В режиме одного игрока доступен как сам чемпионат WRC, так и Time Trial, Quick Race, Custom Rally, Custon Championship и WRC Challenge. Мультиплеер-режимы состоят из Splitscreen для двух игроков, Alternate, Time Trial, Alternate Rally и Alternate Championship, где могут соревноваться от двух до четырех пилотов. Хотя суть и отличия многих режимов от нас ускользнули по причине недоступности таковых в сыроватой

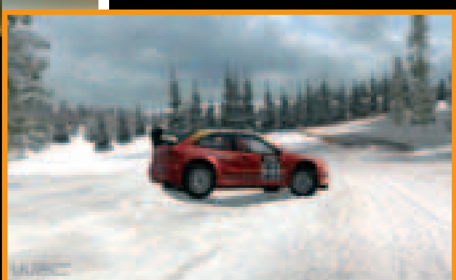
WRC знаменита тем, что, не церемонясь, подвинула всех конкурентов и застолбила за собой статус одной из лучших раллийных гонок на PS2. По словам руководителя Evolution Studios Мартина Кенрайта (Martin Kenwright), в процессе разработки сиквела оригинальная игра была полностью пересмотрена, и продолжение готовится с учетом новых технологий и свежих веяний.







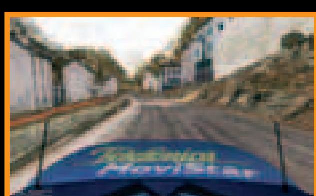


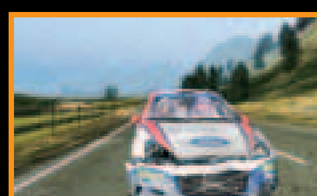


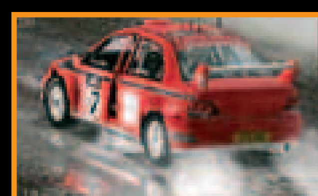
▸ Деформации машины во всей красе: еще один удар, и задняя дверца останется на дороге.

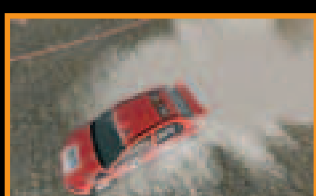
Разумеется, игра по-прежнему обладает эксклюзивной лицензией FIA World Rally Championship: здесь вы найдете все участвующие в чемпионате команды.











▴ Реализация водных брызг здесь, пожалуй, ничуть не хуже, чем в Colin McRae 3.

демо-версии, режим WRC позволил обкатать несколько новых версий машин и, несмотря на множество неисправленных еще глюков (вроде застревания авто в придорожных столбиках), дал краешком глаза заглянуть в триумфальное будущее серии.

ПО ВЫСШЕМУ РАЗРЯДУ

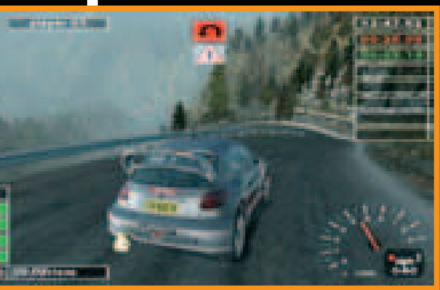
Каждый этап чемпионата проходит в четыре дня, из которых первый тратится на квалификационный заезд Shakedown, а остальные – на преодоление различных отрезков трассы. Выбранную машину можно подвергать детальной настройке и тюнингу – разработчики обещают 600.000 различных комбинаций деталей и агрегатов. Езда проходит по правилам FIA, на их же основе начисляются либо снимаются турнирные очки. Три градации сложности помогут определить уровень интеллекта (или отсутствие оного) у соперников. Изначально доступны четыре относительно простых в прохождении трассы, а погодные условия разнятся от полного штиля до девятого вала, выражающегося в натуральном светопреставлении с обрушением на машину полугодовой нормы осадков. Порой из-за стены дождя или снега видимость из кабины падает до нескольких метров, и это при условии нормальной работы дворников, да еще если лобовое стекло не испещрено трещинами.

ХЛОПОК КАПОТОМ

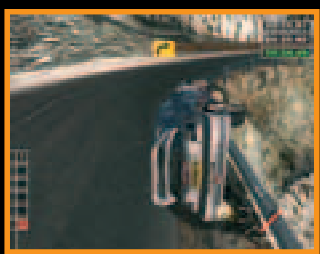
Кстати, динамика повреждений запланирована прямо-таки феноменальная, хотя в нашей версии ее реализация была заметной, скажем так, чисто в визуальном плане: внешние деформации кузова и даже проколы шин никак не влияли на поведение машины. Почему-то после пары столкновений боковые двери, дверца багажника и капот начинали одновременно открываться при торможении – словно первыми при ударе выходили из строя их замки. В финальной версии столь забавный казус наверняка будет исправлен. Что касается управления автомобилем, то здесь никаких нареканий не возникало: новая гоночная модель показала себя с наилучшей стороны. По-прежнему всю трассу можно проехать, вообще не пользуясь педалью тормоза – но это получится только у асов, освоивших непростую технику контролируемого заноса.

ВЫСОКО СИЖУ, ДАЛЕКО ГЛЯЖУ

Переписан и графический движок, позволяющий выстраивать впечатляющие открытые пространства – в отличие от многих



других ралли-симов, здешний ландшафт не выглядит как тоннель с холмами или елками по бокам и обзором на пятьдесят метров вперед. Куда там! В WRC II Extreme постоянно открываются удивительные виды на другие участки трассы, отлично просматриваются огромные дистанции: порой с какой-то высокой точки нашим глазам является впечатляющий кусок всего этапа, окруженный озерами, реками, горами с опоясывающими их домиками или лесными чащами. И все это в честном 3D: через какие-то пару минут мы уже выписываем круги по дороге, как на ладони видневшейся сверху. Дальность обзора – первостатейная гордость разработчиков. Как и стабильная частота кадров, на протяжении всей демки заметно падавшая только при проезде по лужам, когда экран застилали целые фонтаны брызг и грязи. На каждый автомобиль потрачено около 20.000 полигонов, полностью детализированы внутренние интерьеры кабин, пилот и штурман анимированы. Отдельно записан шум всех моторов, а штурманы команд специально начитывали голосовые комментарии, озвучивая самих себя. Серьезно подошли и к вопросам дизайна: за внешний вид экранов меню и видеороликов отвечала французская студия, делающая заставки для программ европейского канала MTV. Вступительный ролик подвергся обработке таким количеством графических фильтров, что больше напоминает призовую работу с конкурса видеоарта или фестиваля прогрессивных музыкальных клипов, чем на интро из раллийного симулятора.





▼ Графическое исполнение менюшек по красоте дизайна может поспорить с Gran Turismo.

И все это в честном 3D: через какие-то пару минут мы уже выписываем круги по дороге, только что как на ладони видневшейся сверху.



▲ Реплики штурмана дублируются понятными пиктограммками вверху экрана.

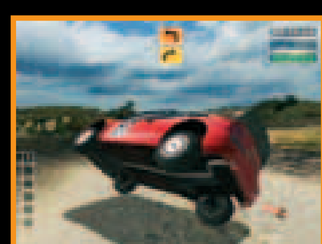
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP ARCADE

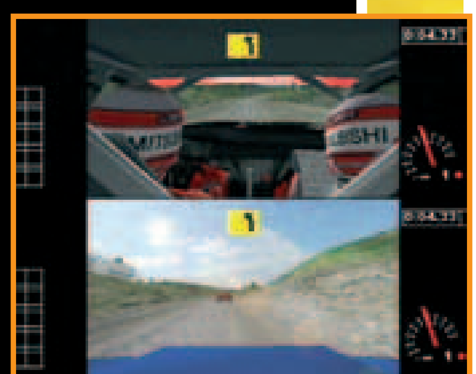
На октябрь намечен выход «аркадной» версии WRC для PS one. Обещаны машины 7 марок (включая особые WRC-версии Mitsubishi Lancer Evolution, Hyundai Accent и Subaru Impreza), 14 лицензированных трасс, 5 режимов от Time Trial до Grid Race. Судя по тому, как игра показала себя на августовской ECTS 2002, у SCEE и Unique Design Software вполне может получиться не только самая красивая, но и сильно продвинутая технически 32-битная реализация ралли.





▲ Одно из положений камеры, доступное в режиме Replay, который в серии WRC выгодно отличается от аналогов в проектах-конкурентах.





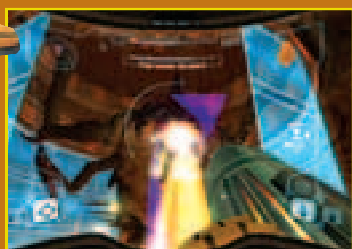
Sony Computer Entertainment Europe здорово подготовилась к преодолению очередного этапа борьбы с конкурентами: этой осенью схватка между World Rally Championship II Extreme и Colin McRae Rally 3 обещает быть весьма захватывающей. Уже сейчас видно, что в горнилах Evolution Software куется стопроцентный хит. ■

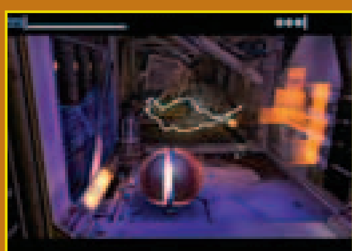


■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Retro Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.nintendo.com
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 18 ноября 2002 года (США) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9289

METROID PRIME

Super Metroid – отрада души каждого уважающего себя обладателя SNES. Двухмерное платформенное приключение ошеломительных масштабов (24 мегабита!), нечаянная основа для лучших серий Castlevania, чистое игровое совершенство под маркой Nintendo. Кто бы мог подумать, что создание его сиквела доверят неизвестной команде техасцев из Остина? Кто мог предположить, что эти святотатцы превратят Metroid в 3D-шутер с видом от первого лица?!



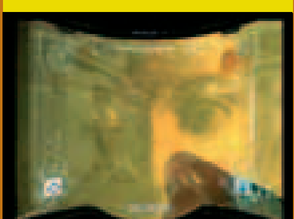




Скриншот не сподобен передать динамику спецэффектов, связанных с освещением и разлетом частиц. Не пропустите ролик на диске к номеру!

НУ-КА, ЗЕРКАЛЬЦЕ, СКАЖИ...

Раньше Самус соглашалась открыть личико (и не только!) исключительно в финальных заставках.



Теперь возможность заглянуть в глаза космической охотнице подворачивается нам гораздо чаще: при ярких взрывах и вспышках снаружи лицо девушки отражается на становящейся матовой внутренней поверхности визора. При этом уровень детализации такой, что становится видна чуть ли не каждая ресничка!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

А н нет, не надо печалиться. Не все так плохо – оказывается, при должном подходе даже Metroid можно превратить в хороший, очень хороший, правильный приставочный 3D-шутер. С видом от первого лица, не без этого. Только давайте сразу поправимся, как того советуют авторы: правильнее называть Metroid Prime трехмерным приключением, а не просто шутером. Предпосылок на то достаточно, к их перебору мы сейчас и приступим.

ПРИДАЙТЕ ОБЪЕМ!

Итак, бойцы из Retro Studios утверждают, что им удалось перенести классические элементы сериала Metroid в трехмерный мир и реализовать их там не абы как, а в строгой привязке к динамике геймплея. В общем и целом, при первом знакомстве игровой процесс вроде бы больше всего напоминает обычные FPS в стиле Quake или Unreal: вроде бы и видим мы происходящее глазами Самус, и бегаем туда-сюда по лабиринтам, и постреливать из разных стволов приходится изрядно. Не тут-то было: здешняя схема управления кардинально отличается от всего виденного нами в играх-представительницах жанра 3D FPS. Начнем с того, что в любой момент бравая охотница может свернуться в армированный шарик – в этой модификации костюма она двигается быстрее и сильнее защищена. В любой момент особо жаркой перестрелки можно мутировать в шаровидную форму и просто-напросто укатиться из-под носа врагов-тихоходов или раскинуть вокруг себя несколько мин. Существуют целые уровни, куда удастся попасть только в виде шара, да и то – если при этом выполнишь целый ряд специальных приемов, разучиваемых по ходу действия (например, с помощью взрывной волны от собственных мин можно подпрыгивать гораздо выше).

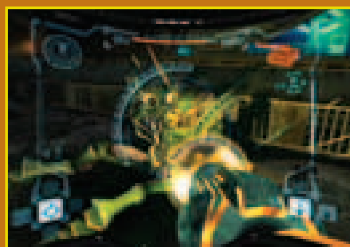
ЧУДО-ГЛАЗ

Основной режим, как ни верти, состоит из постепенного исследования окружающего мира с видом на внутренний визор шлема Самус. Удобный дисплей отображает не только картинку местности, но и полезные статистические данные: сведения о здоровье, виде экипированного оружия, количестве боеприпасов, 3D-карту, радар и список режимов работы визора. Пока что нам показали два таких режима: боевой (с доступом ко всей описанной выше информации) и сканирующий, который позволяет взламывать коды, отпирать двери и получать подсказки относительно встреченных на пути объектов. В финальном варианте игры планируется задействовать четыре режима работы визора, и на некоторых скриншотах уже попадается визор, действующий





Баталии с боссами отличаются большой продолжительностью, и к каждому из гигантских противников придется подобрать свой нетривиальный ключик.





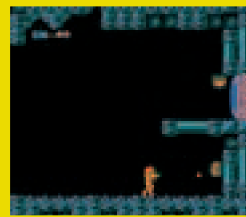
Атмосфера открытых пространств строится в том числе и при помощи невероятной красоты природных спецэффектов: снега, дождя, молний или тумана.

как мощный увеличитель изображения, проскальзывали кадры с инфракрасным режимом просветки стен.

АНТИПОД

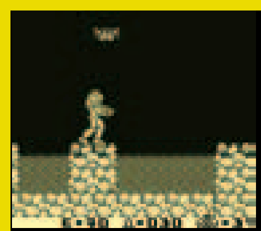
От обычных FPS Metroid Prime отличает подход к применению оружия: реализованная здесь удобная система автоприцеливания полностью сводит на нет необходимость бокового стрейфа – кольцо наводки находит даже противников, прячущихся на высоких галереях или в разветвлениях отдаленных коридоров. Нашла свое отражение в подборке оружия и НФ-направленность сериала: помимо ракет, Самус находит и использует ряд насадок-морфов для бластера, позволяющих стрелять замораживающими или волнообразно расходящимися лучами, а также притягивающим лучом, исполняющим функции якоря-»кошки». Необходимость использования последнего отмечается особой пиктограммкой в углу визора, при появлении которой достаточно нажать кнопку L, а выстрел лазерного карабина и последующее подтягивание произойдут автоматически. Почти все виды оружия имеют второй, усиленный вариант – достаточно лишь зажать подольше соответствующую клавишу джойпада. Как и прежде, Самус способна отыскать несколько бронекостюмов, каждый со своими особенностями – один из них менее чувствителен к высоким температурам, другой совмещает в себе функции акваланга и противогаза. Пожалуй, единственная черта предыдущих игр сериала, не реализованная в Metroid Prime в полном объеме – частые прыжки: если раньше прыжок был одним из основных движений героини, то теперь им приходится пользоваться, разве что находясь в режиме шарика. Атмосферный саундтрек игры написал композитор Кэндзи Ямамото (Kenji Yamamoto), автор неповторимого музыкального сопровождения Super Metroid. Специально для геймеров, способных оценить высочайшее качество видео и звука,

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА



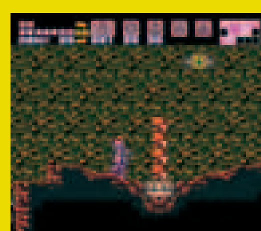
Metroid (Famicom Disc System/NES), 1986

Все началось в одной неприметной научной лаборатории, откуда группа межгалактических пиратов похитила образец формы жизни с планеты SR-388. Изучив результаты исследований этого существа – «метроида», пираты решили использовать его как биологическое оружие в борьбе с Галактической Федерацией. Беспомощные федералы обращаются к космической охотнице за головами Самус Аран (Samus Aran), принимающейся очищать от метроидов родную планету пиратов Зебес (Zebes). Уничтожив боссов Крейда (Kraid), Ридли (Ridley) и зловещую Матку-мозг (Mother Brain), Самус улетает с планеты с единственным оставшимся в живых метроидом в качестве трофея.



Metroid II: Return of Samus (Game Boy), 1991

Судьба и неплохое вознаграждение приводят Самус на планету SR-388, где метроиды мутировали, став еще смертоноснее. Разобравшись с очередной всегалактической угрозой, вдруг проявившая сентиментальность Самус отвозит свежевылупившегося и вроде бы безобидного детеныша-метроида в научную колонию на планете Церес (Ceres).



Super Metroid (Super Famicom/SNES), 1994

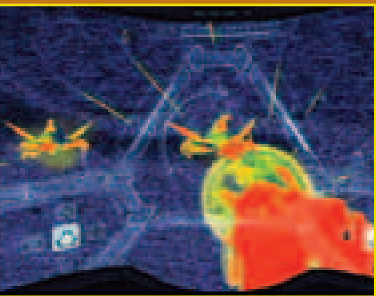
Ученые обнаруживают, что способность метроида к поглощению и длительному хранению любых видов энергии может быть полезна человечеству. Однако наш старый знакомец дракон Ридли похищает метроида, и охотница вынуждена снова преследовать его в катакомбах восстановленного Зебеса. Разборки заканчиваются полным разрушением планеты, но Самус все же удается спастись.

Metroid Fusion (Game Boy Advance), 2002

Уничтожив всех метроидов на SR-388, Самус нарушила цепочку питания, позволив существу Parasite X, природной жертве метроидов, расплодиться и вступить в симбиоз со всеми остальными местными формами жизни. Самус прилетает с инспекцией, заражается и чуть было не погибает – только инъекция ДНК метроидов спасает ее. Когда Parasite X появляется на исследовательской станции, охотница вступает с ним в бой, так как только она обладает иммунитетом ко многим атакам паразита...

Metroid Prime (GameCube), 2002

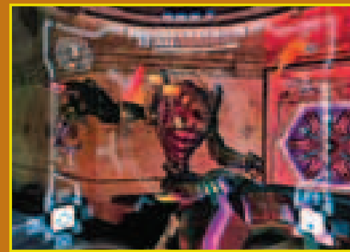
Через несколько лет после разрушения Зебеса охотница прилетает на планету Talon IV, служащую базой для уже известной нам гильдии пиратов. Очутившись на орбите, Самус обнаруживает дрейфующий заброшенный корабль. Пристыковав свой катер, девушка отправляется исследовать чужой космолет...

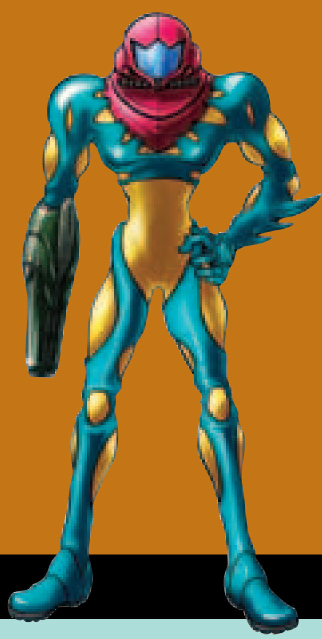


При помощи теплового визора Самус удается засечь даже врагов, находящихся за стенами.



Экипированная специальным жаропрочным скафандром, бесстрашная охотница исследует залитые лавой глубинные подземелья Talon IV.





Metroid Prime поддерживает режим прогрессивной развертки и стандарт Dolby Pro Logic II.

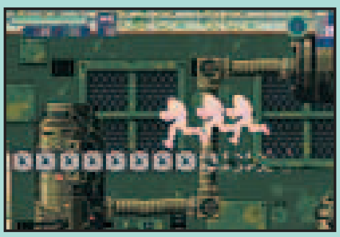
С ПОРОГА – НА ПЬЕДЕСТАЛ ПОЧЕТА

Разрешите замолвить заключительное слово относительно графики. Забудьте обо всем, что вы до сих пор видели на GameCube. Техасцы выцедили из машинки столько, сколько до них не удавалось никому. Абсолютно вся игра выглядит как пререндеренный CG-ролик, таковым ничуть не являясь. Представители Nintendo скромно сообщают, что над одной только анимацией превращения Самус в шарик специалисты Retro Studios трудились месяцами, добиваясь ощущения полного реализма происходящего. Техногенные тоннели Talon IV не только обильно декорированы искрящими панелями, проржавевшими конструкциями неведомого назначения и свисающими отовсюду многими километрами запутанных проводов, они кишат жизнью: тут вам и шевелящиеся споры неведомых паразитов, и двуногие пришельцы с бластерами, и гигантские насекомые, и обладающая интеллектом смертоносная паутина... Во многих отсеках корабля царит невесомость, и парящие предметы с грохотом падают на пол, когда Самус задраивает шлюз. Зачастую комнаты освещены лишь голубоватым сиянием энергетических канистр на скафандрах чужаков. Все предметы отбрасывают динамические тени. Кровь противников забрызгивает визор и стекает по нему вниз. Выстрелы бластера сопровождают просчитываемые в реальном времени молнии. Почти на всех поверхностях применяются многослойные анимированные текстуры высокого разрешения. А теперь – внимание, последний залп: по словам разработчиков, частота кадров ни разу не опускается ниже 60 fps. Ничего удивительного, что с такими данными проект назвали одной из лучших игр майской E3 и сентябрьской TGS 2002. Пусть все теперь трехмерное, пусть похоже на шутер – новый Metroid прекрасно маскируется, стараясь соответствовать требованиям времени и всем модным веяниям. Только вот там, в глубине, это настоящая, полноценная часть любимого сериала, бережно сохранившая все его достоинства и стремящаяся открывать новые горизонты. Достойный, заслуженный соискатель титула «игра года». Ждите обзор в ноябре! ■

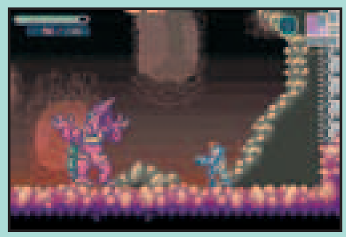
METROID НА GBA

METROID FUSION

- **ЖАНР:** action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo
- **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.nintendo.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 18.11.2002 (США)
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12568







На сей раз путешествие на SR-388 выливается во встречу с собственным клоном – популяцией Parasite X, заселившей сброшенный Самус бронекостюм. Как Немезис в Resident Evil 3, темная версия Самус постоянно встречается на вашем пути, повергая в бегство: слишком слаб еще новый костюм охотницы, чтобы выдержать полномасштабное сражение. Двойник унаследовал все ее способности, а девушка особенно уязвима для замораживающего луча – ведь в ее организме теперь присутствует ДНК метроида. Поэтому вместо открытых конфронтаций приходится хорониться по закоулкам лабиринтов планеты и прочесывать местные катакомбы в поисках десятков различных усовершенствований для своей брони.

БИБЛИОТЕКА ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Компаньон Самус – компьютер по имени Адам, не только дающий подсказки по прохождению и хранящий статистические данные, но и объясняющий подоплеку всех событий, происходящих вокруг. Из всех двухмерных игр сериала Metroid Fusion может похвастаться наибольшим объемом текста: все сюжетные сцены снабжены комментариями Адама. Пока неизвестно, сколько времени в среднем займет прохождение, но карта на скриншотах уже не уступает размерами карте из предыдущей части, а Super Metroid проходился часов за восемь-десять.

ТРЯХНЕМ СТАРИНОЙ!

Внешне игрушка полностью следует канонам, заложенным приквелом – здесь яркая, со вкусом подобранная цветовая гамма, солидная анимация спрайтов, реализованы спецэффекты масштабирования и ротации. Запоминающаяся музыкальная тема сериала играет каждый раз, когда Самус подбирает какой-то предмет. По всему видно, что Nintendo наконец-то приняла решение потягаться с Konami на портативной платформе, выпустив игру-развитие своих старых разработок, вдохновивших авторов известной вампирской серии на создание Castlevania: Symphony of the Night, Circle of the Moon и Harmony of Dissonance. Все мы знаем, насколько эти игры обязаны «метроидному» сериалу. Теперь 2D-Metroid возвращается, и самозванке Castlevania придется подвинуться! ■


Первая мировая война
1914
На дворе 1914 год.
Первая Мировая...
Только здесь и сейчас
решается судьба Европы.
Прояви весь свой тактический и стратегический гений - выживи!
И пусть твои войска выйдут из сражений победителями!
Особенности игры:
• полноценная карьера офицера + получение наград;
• реалистичные спецэффекты воссоздают аутентичную атмосферу игры;
• более 60 уникальных отрядов от четырых государств (Германия, Франция, Великобритания, США);
• 2 игровые кампании (30 уникальных миссий);
• до 4 игроков в многопользовательском режиме;
• юниты выполнены в полном 3D с прекрасной анимацией, созданные с полной исторической достоверностью.
JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2002 TriNodE Entertainment GmbH, published by "JoWooD Productions" Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Pottenmann, Austria. All rights reserved.
© 2002 "Руссобит Паблишинг". © 2002 "JoWooD Productions" Software AG .
Издатель "Руссобит Паблишинг". e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61 .
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** racing/action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Rockstar Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.rockstargames.com/vicecity/ ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 29 октября 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11763





Некоторые авто созданы по образу и подобию реально существующих марок.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY



Бесспорно, GTA: Vice City – один из самых ожидаемых релизов сезона. К сведению, на игру уже сделано более четырех миллионов предварительных заказов. Перед нами весьма интересный случай, когда проект пользуется немалым коммерческим успехом еще задолго до своего выхода. Неужели все дело в модной цветастой рубахе главного героя? Или, скорее, в буковках GTA, выбитых на ее пуговицах?

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

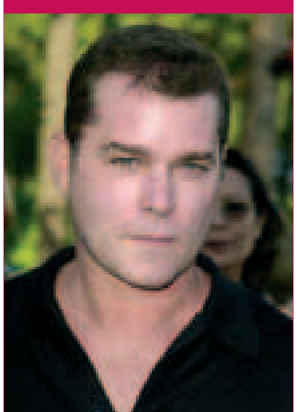
Нет, не сиквел. И не add-on. И даже не набор дополнительных уровней. Релиз игры уже совсем не за горами, и посему пришло время собрать о проекте всю имеющуюся информацию и, как говорится, расставить все точки над «е» и галочки над «и». Быть может, своего рода приквел?

О, ВРЕМЕНА, О, НРАВЫ...

Вряд ли я кого-то удивлю, если скажу, что действие игры происходит в 80-х годах ушедшего столетия, а прообразом Vice City является такой родной нам город Майями, что в штате Флорида. Как сейчас помню: неоновые огни, кипящие жизнью ночные клубы, белоснежный порошок на удлиненном ногте мизинца... Преимущественно пастельные тона одежды, парни с неземными прическами, не стесняющиеся носить обтягивающие рубашки и не пренебрегающие пользоваться тушью... Отовсюду только и слышишь, что колоритнее эпохи не найти. И ведь так оно и есть, черт возьми! Впервые за всю историю серии нам доверили судьбу яркой индивидуальности, а не безликого и безмолвного воспитанника улиц. Знакомьтесь, известный в узких кругах гангстер Томми Верчетти. Отсидев приличный срок за свои проделки, парень вышел на свободу и желает теперь заниматься тем, что умеет делать лучше всего (читай: спускать деньги на безумные гулянки и самых красивых девушек города).

ГОЛОС С ЭКРАНА

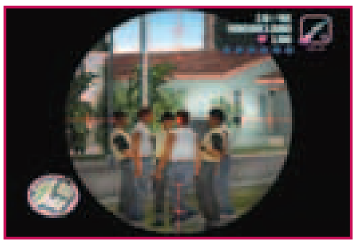
Главного героя игры Томми Верчетти озвучивает голливудский актер Рэй Лиотта, больше всего известный по ролям в таких фильмах, как «Ганнибал», «Сердцеедки», «Кокаин» и «Славные парни».





Надеюсь, эти ворота не такие прочные.









Волею судеб Томми встречает своего бывшего босса Сонни Форелли, и вскоре по заданию отправляется в Vice City. Верчетти необходимо провернуть дельце, которое в итоге должно обернуться миллионами. Только вот не судьба – наш герой попадает в заварушку и теряет всю имеющуюся наличность. Положение усугубляется тем, что Форелли требует вернуть деньги, а Томми даже и невдомек, кто его так обобрал. И что остается делать, считайте, бомжу в незнакомом городе? Зная взбалмошный нрав серии, не сложно предугадать дальнейший ход развития событий.

ЧЕМ БОЛЬШЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

Суть игрового процесса останется без изменений: вы можете выполнять сюжетные миссии, просто разъезжать вокруг и любоваться окрестностями города, заниматься побочными квестами, баловаться с AI и просто жить. Одним словом, полная свобода действий. То, за что все так любят и ценят GTA3.
Основное отличие – возросший масштаб игры. Как пример, Vice City в два раза больше по площади Liberty City. Правда, город разросся не только вширь, но и вглубь. Для передвижения часто придется использовать катера и вертолеты. Помимо этого, мы получим уникальную возможность заглядывать внутрь зданий. Припарковал свой байк (ваш потолок уже обвалился от прыжков на кровати?) у клуба, разрывающегося под напором дискотеки, вытащил бейсбольную биту, уверенной походкой прошел на танцпол и угостил неприятеля коктейлем из его же крови.
Оружие теперь рассортировано по классам, и всего насчитывается порядка тридцати средств уничтожения против пятнадцати в GTA3. В кармане нашего героя всегда найдется место для ножа, шотгана, ракетницы, снайперской винтовки, узи, мачете и, возможно, даже бензопилы! Правда, тогда, боюсь, придется переименовать игру в «Кровавая резня в Vice City», ибо другого поведения от игроков ожидать сложно. Обещается, что остальное оружие станет приятным сюрпризом для нас и не очень приятным для наших противников.

Впервые за всю историю серии нам доверили судьбу яркой индивидуальности, а не безликого и безмолвного воспитанника улиц. Знакомьтесь, известный в узких кругах гангстер Томми Верчетти.

Автомобильный парк теперь насчитывает 120 красавиц, причем некоторые тачки должны быть знакомы нам по GTA3, а остальные будут стилизованы под 80-ые. Кстати, к любой машине теперь требуется свой подход, а стало быть, появятся разнообразные анимации «угона». Плюс к этому имеется возможность простреливать шины и укрощать, таким образом, особо строптивых водил.
Система прицеливания стала заметно эффективнее. Если раньше герой всегда метился в ближайшего неприятеля, то теперь прицел действует по системе приоритетов и останавливается на наиболее важном противнике.

ЧЕМ ЛУЧШЕ, ТЕМ БОЛЬШЕ

Создатели крайне ответственно отнеслись к графическому исполнению, самой слабой стороне GTA3, в результате чего заметно повысилось разрешение текстур и количество полигонов у персонажей. К тому же сам стиль Vice City требует большего внимания к деталям: все эти неоновые вывески, нелепые прически, модные тачки и барышни в бикини.
Жители города заметно похорошели и поумнели. Старички читают свежие газеты на скамейках в парке, по тротуару катаются девушки на роликовых коньках, а кто-то просто стоит в сторонке и курит. Световые эффекты играют далеко не последнюю роль в создании атмосферы живого города, и когда солнце уходит за горизонт, на улицах становится темнее, безлюднее и опаснее.
К звуковому оформлению также подошли со всей надлежащей серьезностью. Озвучено порядка 8.000 строк диалогов, причем к записи голосов персонажей снова привлечены голливудские актеры. Игровой саундтрек растянулся на 9 (!) часов музыки, характерной для периода 80-х. Радиостанции готовы проиграть вам 80 треков различных музыкальных направлений и стилей: рок, соул, джаз, поп, латинские мотивы и ряд прочих.
Окрыленный успехом GTA3, Терри Донован, COO Rockstar, признается: «Мы понимаем, что можем с легкостью создать новые уровни этой же игры, но этого не произойдет. Vice City станет больше, лучше и быстрее, чем GTA3». Искренне на это надеемся. ■

С ПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ

Rockstar Games и Epic Records собираются выпустить саундтрек к GTA: Vice City, разбив его на семь (!) альбомов, каждый из которых будет представлять определенную радиостанцию из игры. Известно, что мы услышим такие известные композиции 80-х, как «You've got another thing coming» (Judas Priest); «I Ran» (Flock of Seagulls); «The Message» (GrandMaster Flash); «Self Control» (Laura Branigan); «Summer Madness» (Kool and the Gang); «Out of Touch» (Hall & Oats) и «I Just Died in Your Arms» (Cutting Crew).



■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sheffield House ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ОНЛАЙН:** http://www.infogrames.co.uk/site/site_show_product.php?productID=29
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12587





Машинки настолько крохотные, что на этом скриншоте их почти не заметно.





Разбросанные по полу купю-ры – по мнению создателей, непременный атрибут любого офиса.

MICRO MACHINES



Каюсь, мое знакомство с Micro Machines от Codemasters началось всего лишь с занимательной гоночной аркады с лейблом V3, выпущенной еще в далеком 1997 году на PS one. И на этом оно и закончилось. А классические 16-битные «микромашинки» остались за бортом. По прошествии нескольких лет лицензию на издание игр серии приобрела Infogrames. Компания планирует возобновить проведение соревнований на микромашинках, но уже на консолях нового поколения.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

За основу игры взята беспроигрышная формула геймплея Micro Machines, сдобренная лишь несколькими робкими нововведениями. Все крайне просто: мы принимаем участие в заездах на игрушечных машинках. Отсюда и весь размах — соревнования проходят в заваленном сеном сарае, на пыльном чердаке дома, среди могильных плит на кладбище и в ряде других ничем не примечательных локаций. Комната управления на борту космической станции и небольшой пруд в саду выглядят скорее исключениями из правил.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ВОСЬМЕРКА

На наш выбор представлено восемь ярких персонажей: Frank N Stein, Danger Ranger, Aunt Betty, Elmo, Magenta, Callaghan, Alligator Aberdeen и Miami Mike. Все до единого обладают собственными машинками в каждой из пяти категорий: обычные авто, спорт-кары, мотобайки, внедорожники и средства передвижения по воде. Также для каждого гонщика припасена секретная тачка, которой можно разжиться, заполучив призовые места во всех чемпионатах.

Хотя машинки персонажей заметно отличаются друг от друга по внешнему убранству, каких-либо различий в управлении ими не предвидится. Шансы на победу, равно как и на проигрыш, у всех одинаково равны. Тем не менее, вы можете производить простейшие настройки, как пример, увеличивать максимальную скорость в ущерб устойчивости на поворотах. Помимо этого, изменению поддаются характеристики самих гонщиков.

NEXT GENERATIONЪ?

Набор предлагаемых средств уничтожения конкурентов крайне разнообразен. Тут вам и базуки, и самонаводящиеся ракеты, и даже сковорода, которой можно сравнивать противников с землей. Особо резвые смогут превратить машину в огненный шар или окружить свою любимицу электрическим полем, которое будет отталкивать соперников. Не позабыли также о жидком азоте и магните, так что, поверьте, веселью не будет границ. Кроме того, по трассам разбросаны различные бонусы, например, шарики, наделяющие владельца неуязвимостью.

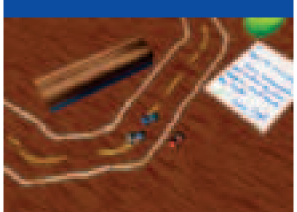
Хотя машинки персонажей заметно отличаются друг от друга по внешнему убранству, каких-либо различий в управлении ими не предвидится. Шансы на победу, равно как и на проигрыш, у всех одинаково равны.

Опробовать себя можно в различных игровых режимах, но веселее всего играть с друзьями. Серия всегда славилась именно многопользовательскими схватками, и в Micro Machines смогут схлестнуться до четырех игроков одновременно. Графика, судя по скриншотам, симпатичная. Главное, чтобы геймплей остался на уровне, и тогда в результате может получиться отличное переиздание классики. ■

НАСЛЕДИЕ МАШИНОК



Наверное, нет такой популярной консоли, на которой бы не была представлена игра из серии Micro Machines. Посудите сами. Впервые игра была выпущена на NES, после чего пополнила библиотеки 16-битных Sega Genesis и SNES, а также Game Gear. И, как говорится, понеслась... В 1996 году вторая часть увидела свет на PC, в 1997 году V3 была выпущена на PlayStation, а в 1999 году 64 Turbo – на Nintendo 64. В 2000 году THQ переиздала Micro Machines 1 and 2: Twin Turbo на Game Boy Color.

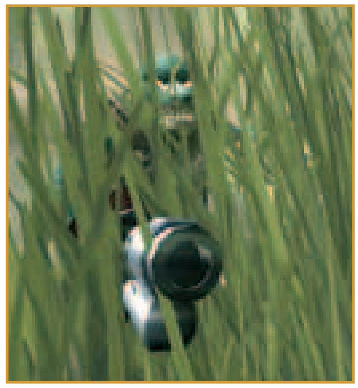


■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** squad-based shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Anvil ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.microsoft.com/games/
■ **ДАТА ВЫХОДА:** январь 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10254





Переключаться с одного персонажа на другого можно в любой момент игры.







Всего в Brute Force нам предстоит посетить шесть различных миров: огненные планеты, водный мир, пояс астероидов и так далее.



BRUTE FORCE



BRUTE FORCE LIVE?

Как только стало известно о переносе даты выхода Brute Force, тут же возникло вполне логичное предположение, что разработчики решили (а, что более вероятно, им просто велела Microsoft) включить в игру поддержку Xbox Live. Однако необходимо признать, что за 3-4 месяца реализовать нормальную поддержку игры по сети очень проблематично. Так что либо она будет не ахти какая, либо релиз снова отложат.

Несколько недель назад стало известно, что Brute Force, изначально запланированная на ноябрь 2002 года, не появится раньше 2003. Для всего прогрессивного Xbox-сообщества это стало настоящим потрясением, потому что незадолго до этого стала появляться такая информация и такие скриншоты, что Brute Force превратилась в один из самых ожидаемых хитов на консоли.

ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Хоть что-нибудь о Brute Force, наверное, слышал каждый. Существует мнение, что эта игра станет настоящим событием теперь уже 2003 года и наверняка породит массу подражателей. Digital Anvil все-таки.

Умело использовать возможности каждого из четырех главных героев игры и знать их характеры как свои пять пальцев – совершенно необходимая составляющая успешного прохождения Brute Force. Вот краткие досье на каждого участника будущей заварушки.

Hawk – несмотря на имя, считается представительницей женского пола, выполняет обязанности скаута, использует легкое оружие и способна на время становиться невидимой.

Flint – снайпер, совершенно не приспособлена для ближнего боя, но на расстоянии уложит любого с одного выстрела.

Tex – неотесанный мужлан, приверженец грубой силы, предпочитает тяжелое и очень тяжелое вооружение.

Возможно, Brute Force станет настоящим событием 2003 года и наверняка породит массу подражателей. Digital Anvil все-таки.

Brutus – инопланетный ящер, обладает феноменальной скоростью передвижения, очень силен физически, умеет залечивать собственные раны. Один из продемонстрированных разработчиками уровней: нашим героям необходимо пройти по очень неслабо охраняемому каньону. Что делаем? Перво-наперво обследуем территорию. На другой стороне каньона засели снайперы. Посылаем отряд расчистить местность неподалеку от входа в каньон, чтобы Flint могла занять позицию на возвышенности. Отдаем ей команду прикрывать нас, и отправляем Tex'а и Brutus'а вниз. Пока они там забавляются, расстреливая вражескую пехоту, снайпер сносит черепушки засевшим в укрытии стрелкам. Не поставь мы Flint на нужную позицию, нашим героям, скорее всего, пришла бы хана.

А теперь взгляните на скриншоты... Да, они из игры. Да, Brute Force действительно будет ТАК выглядеть. По словам очевидцев, все это великолепие даже летает на очень приличной скорости. Согласен, поверить нелегко, но придется. О дальнейшем развитии событий – в 2003 году. ■

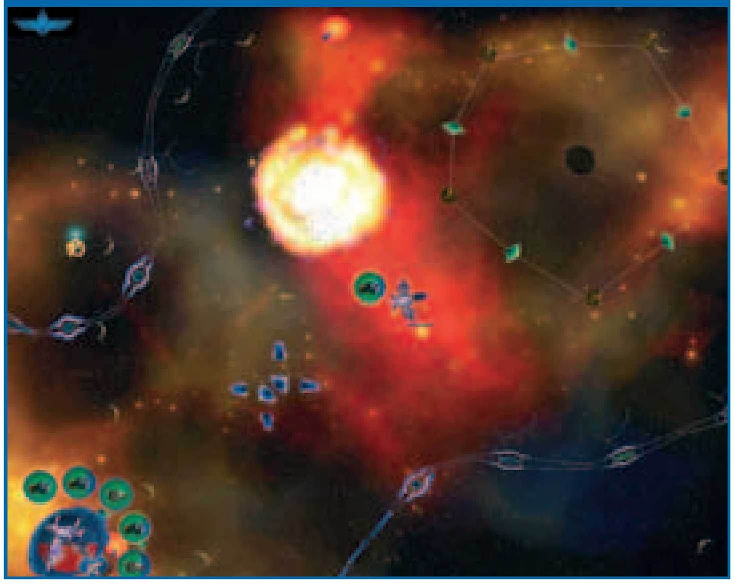

ОЖИДАЙТЕ ОСЕНЬЮ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ "ШТОРМ"
ШТОРМ
СОЛДАТЫ НЕБА
И снова идет война людей и велианцев, но уже в продолжении нашумевшей игры "Шторм" - "Шторм: Солдаты неба". Теперь вам предстоит начать игру не "зеленым" курсантом, а матерым инструктором, который поведет новобранцев в их первый полет и далее... В более чем 50 миссий, сюжетно переплетающихся с первой частью игры. Для любителей экстремальных полетов в игру добавлены тоннели, а для эстетически настроеных игроков разработчики построили целый город. Так что приготовьтесь снова сразиться с врагами на неизвестной планете - вы же солдат неба!
Особенности игры:
- отличная трехмерная графика в лучших традициях "Шторма";
- огромный игровой мир, плюс целый новый континент;
- большой выбор летательных аппаратов;
- возможность выбора оружия;
- нелинейная структура компаний;
- более 50 видов наземных, воздушных и морских боевых единиц;
- добавлены воздушные авианосцы;
- многопользовательский режим.
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел.: (095)111 5156, 111 5440, e-mail: sales@buka.ru
Бука
MEDIAя

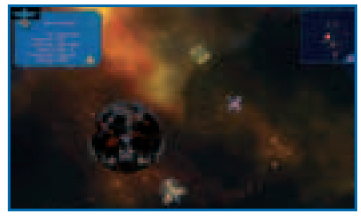
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Elemental Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://newgame.agava.ru/rus/r_news.html
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** C0F9060





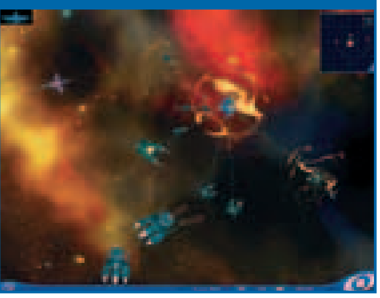
Исход сражений в гиперпространстве зависит, по большому счету, от ловкости играющего.



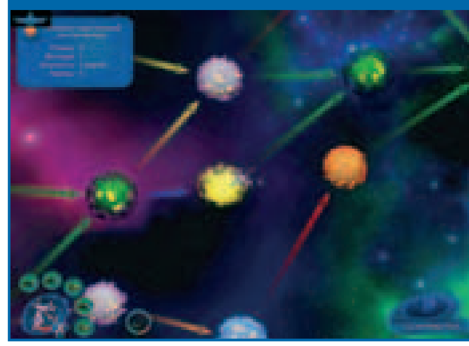




Наибольший интерес вызывают моменты, когда сталкиваются одновременно несколько кораблей.



Так выглядит перемещение в гиперпространстве между звездными системами.



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

В тот же день, когда «1С» официально объявила о получении прав на издание «Космических рейнджеров», вашему покорному слуге посчастливилось побывать в офисе фирмы и пообщаться с предрелизной версией проекта. «Страна Игр» везде в фаворе, а у «1С» всегда найдется, чем похвастаться.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Первым делом я определился с расой своего героя и, не раздумывая, пополнил ряды космических рейнджеров. Как выяснилось, моя первостепенная задача – найти и уничтожить секретную базу злобных клисанов, будоражащих своими захватническими проделками всю галактику. Однако столь тривиальная завязка ни капли не смущает, ибо дальнейший ход событий, а стало быть, и развитие сюжета, зависит только от нас самих. А игра обещает предоставить необходимый простор для наших фантазий. Вселенная живет по определенным законам: звездные флибустьеры занимаются своим скверным промыслом, рейнджеры ведут ожесточенные схватки с клисанами, а мирные корабли бороздят просторы галактики. Мы же представляем собой небольшое пятнышко в истории, которое имеет все шансы стать вполне заметной кляксой. Мы можем исследовать планеты, торговать запрещенными грузами (и не только), выполнять задания правительств различных планет, и, конечно же, следить за происходящими событиями.
Дополнительное разнообразие привносят случайно генерируемые миссии, в основном касающиеся заказных перевозок грузов из одной точки в другую. Кроме того, встречаются и квесты в текстовом режиме, в которых предлагаются варианты дальнейших действий.
За истребление клисанов и уничтожение пиратов, также как и за выполнение правительственных поручений, нам начисляют очки опыта. Они расходуются на повышение характеристик персонажа. Болтающиеся в космосе без дела астероиды служат источниками ресурсов, на сборе которых можно хорошенько подзаработать и впоследствии прикупить очередной апгрейд для своего корабля. Повысим уровень брони, увеличим скорость передвижения, подвесим пару прибамбасов – и никто уже не узнает нашу малышку, с которой мы начинали.
Графика очень приятная. Причем я был очень удивлен, когда узнал, что все объекты не трехмерные, а пререндеренные. Движок хвастается отсутствием выпирающих пикселей, плавной анимацией и роскошной детализацией. Но больше всего запомнилось музыкальное сопровождение, прекрасно вписывающееся в атмосферу игры.
Полная версия попадет в наши руки уже совсем скоро, и тогда мы вынесем окончательный вердикт. Хотя и сейчас уже ясно, что все охотники за космической славой разочарованными вряд ли останутся. ■

Вселенная игры живет по определенным законам: звездные флибустьеры занимаются своим скверным промыслом, рейнджеры ведут ожесточенные схватки с клисанами, а мирные корабли бороздят просторы галактики.

КВЕСТЫ ИЗ ПРОШЛОГО

Сергей Герасев, менеджер по внешним проектам: «Текстовые квесты представляют собой отдельные мини-игры. У каждой из них есть свой мир, в котором игроку придется решать различные задачи путем выбора одного из вариантов ответов. Каждая такая игра – это авторская, уникальная вещь, ограниченная лишь бурной фантазией создателей. Миру Рейнджеров нужны шпионы, диверсанты, гладиаторы, летчики-испытатели, разводчики пянчекряков и даже узники тюрьмы!»

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО SPOILER@GAMELAND.RU

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** RPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ/SEGA
- **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Eclipse
- **ОНЛАЙН:** http://www.thq.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** I квартал 2003 года

PHANTASY STAR COLLECTION

Компания THQ подписала договор с Sega на переиздание на Западе 16-битной классики на GBA. Одной из самых заметных ласточек станет Phantasy Star Collection, в которую войдут первые три части небезызвестной ролевой серии, будоражившей умы владельцев Master System и Mega Drive десяток лет назад:

I. Наш герой – Элис Лэндейл, который со своей партией путешествует по просторам солнечной системы Альго и сражается с полчищами тьмы зловредного короля Лассика.

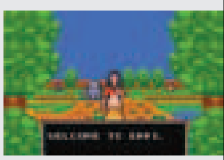


Golden Sun выглядит, безусловно, на порядок лучше. Хотя сравнения тут неуместны.

II. Планете Мота угрожает опасность. В очередной раз. Зло неизвестного происхождения охватило вселенную, и под дурное влияние попали природа, климат и техника. Герой Рольф должен раскрыть тайну появления темных сил и восстановить мир на планете.

III. Темные силы снова с нами. Нас ожидает путешествие по странному миру, который позже окажется гигантским космическим





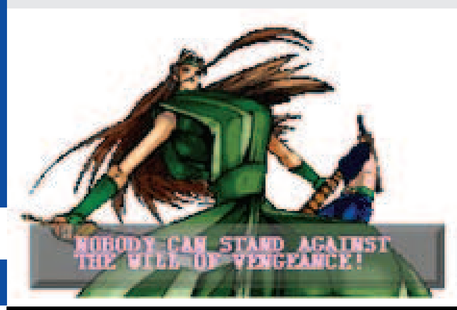
кораблем. Также нашим героям предстоит выбирать себе и подругу жизни, в результате чего приключения продолжатся уже с потомками в главных ролях. Добавьте сюда же и массу вариантов завершения игры.

Четвертая часть саги, к сожалению, в коллекцию не вошла. Что интересно, будут представлены оригинальные версии всех трех игр, и никаких «доработок» не предвидится. Разве что система сейвов подвергнется некоторым изменениям. Три достойные игры в одном флаконе – ждем с нетерпением! ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Metro 3D
- **РАЗРАБОТЧИК:** Dinc Interaktif
- **ОНЛАЙН:** http://www.metro3d.com/
- **ДАТА ВЫХОДА:** 7 октября 2002 года

DUAL BLADES

После выпуска нескольких не особо удачных игр для GBC издательская компания Metro 3D возвращается на рынок портативных игровых систем с рядом мощных проектов для GBA. В их числе ультра-кровавый файтинг Dual Blades, действие которого происходит в 150 году до



Дизайн персонажей чем-то напоминает недавний хит Guilty Gear X.

нашей эры при Империи Гуннов.

Некий бесстрашный Альперин сплотил свою душу с мечом Бессмертия, в результате чего получил ставшее впоследствии легендарным оружие. Вы должны выстоять не в одной битве с соперниками, чтобы затем сразиться уже с самим владельцем Dual Blade и завладеть заветной острой железякой.

Бойцы могут разучивать сумасшедшие комбо-атаки, наносить противникам бессчетные удары и за мгновения срезать всю полоску здоровья недругам. Ну а чтобы уж окончательно положить конец карьере никчемного соперника, вам не запрещается использовать специальные приемы наподобие Fatality из Mortal Kombat.

На аренах столкнутся пятнадцать персонажей, каждый со своим неповторимым стилем и эксклюзивным оружием. В придачу обещаются детализированный скроллинговый движок, различные режимы одиночного



Самое главное в файтингах такого рода – удобное управление и динамичность.

безумия и возможность игры вдвоем по link cable. Этой осенью модным цветом на GBA определенно станет кроваво-красный! ■

- **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance
- **ЖАНР:** fighting
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crawfish Interactive
- **ОНЛАЙН:** http://www.capcom.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года

STREET FIGHTER ALPHA 3

Разработка проекта была начата еще до того, как GBA официально поступила в продажу в США. И вот теперь SFA3 готовится к релизу. Правда, точная дата выхода игры все равно пока еще не объявлена.

Игровые режимы включают World Tour,



Детализированные задники, плавная анимация и безупречный SF-style. Хочу!

Survival и Versus Mode (с использованием link cable). Помимо этого, на одном картридже нашлось место для 33 различных бойцов, каждый из которых хвастается неприлично большим количеством кадров анимации.



На экране выбора бойцов можно заметить еще пять пустующих квадратиков-сюрпризов.

ции. С точки зрения игрового процесса SFA3 обещает быть чуть ли не идентичной «старшим» версиям.

Управление сперва может показаться непривычным. Дело в том, что в аркадной версии для исполнения атак были предназначены шесть кнопок, здесь же с двумя пришлось попрощаться.

Графика соответствует стилю аркадных и консольных версий игры. Заметны небольшие проблемы со звуком, связанные с сильной компрессией данных. Качество музыкального сопровождения едва ли не скатывается до уровня GBC. Однако, несмотря на все это, SFA3 для GBA считается одним из потенциальных хитов сезона. ■


3D-СТРАТЕГИЯ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ!
СОЛДАТЫ
АНАРХИИ
тактические действия в трехмерном мире
захватывающий нелинейный сюжет, состоящий из 20 миссий
удобный редактор карт
ураганный многопользовательский режим, поддерживающий до 8 игроков
реалистичные погодные условия и смена дня и ночи
потрясающая музыка и трехмерный звук
десятки боевых отрядов, оснащенных разнообразным оружием
ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ПОТЕРЯЛО ВСЕ...
...весь прогресс...
...все богатство...
...и всю гордость...
...осталась только вера –
ВЕРА В БУДУЩЕЕ!
SILVER STYLE
Russobit-M
WWW.RUSSOBIT-M.RU

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

BATTLEFIELD 1942

ВТОРАЯ МИРОВАЯ ИГРА

Если вкратце, то Battlefield 1942 – это не просто 3D-action с кучей оружия и тактиками типа «выждать респаун квада, сожрать его и нашафтить, пока дают». BF'42 – это историческое сражение. Настоящее сражение с участием различных родов войск, где каждого солдата играет живой человек. Шофер грузовика, стрелок на башне танка, снайпер в разрушенном берлинском магазинчике, летчик-истребитель – все они живые люди. Или боты, если брать single player.



■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Massive Multiplayer ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Illusions CE ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 64 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.battlefield1942.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF7609

BATTLEFIELD 90210

Перед отправкой в печать нам в редакцию по электронной почте пришло следующее сообщение: «Это Виктор Перестукин! Пишу из горящего танка... Мы — группа, отправленная в инет-клуб, что на Ленинском 11, дабы проверить, так ли хорош этот BF'42 на деле. Хорош! Дальше вроде бы мы должны свои впечатления излить. Ага! Оторвать от компов никого невозможно. Это какой-то дизастер! Все на передовой. Я воспользовался несколькими секундами перед респауном, дабы отрапортовать следущее: сегодня мы ничего не напишем, да и завтра и послезавтра тоже. P.S. Вышлите деньги, плз!»

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Ну а если развернуто…

ПОЛЕ БИТВЫ: ЗЕМЛЯ

Нет, я вовсе не пошутил, упомянув про историческое сражение. Если вам очень захочется пройти одиночную кампанию (а вы обязательно ее пройдете – хотя бы на уровне сложности Normal), то заметите, что игра начинается с операции Battleaxe (июнь 1941 г), в которой союзникам необходимо отбросить врага к Тобруку, что в Северной Африке, а закончится захватом острова Иводзима (март 1945 г) в Тихом океане. Экскурсия пройдет не только по местам боевой славы шестидесятилетней давности, но и вообще по всем главным событиям Второй мировой с начала открытия всех театров военных действий. Причем в процессе прохождения кампаний можно будет поиграть не только за Великобританию и союзников, но и за советскую Красную Армию, что неслабо подкармливает положительное мнение о разработчиках игры. Более того, в кампании есть режим игры за нацистов и японцев, хотя это уже смахивает на игры серии «Альтернативной истории не желаете?» вроде Red Alert. Правда, вся альтернативность заключается в том, что, проходя все те же 16 миссий (по четыре на каждый фронт), вы побеждаете в них за немцев и японцев, не более того.







◄ Человек за бортом! И стоило в меня из базуки целиться...

Каждое сражение, представленное в игре, списано с реальных событий. Вот только исторически они развивались и заканчивались по-разному. Например, защищая за союзников осажденный Тобрук, вы, сами того не заметив, грубо попинаете ногами прав-



Еще пара шагов, ключ на старт, от винта – и вот я в воздухе, сбрасываю авиабомбы на японские позиции.



ду, ибо на самом деле главнокомандующий Роммель прорвал Линию Газала и захватил в плен более 30.000 солдат союзнической армии. Точно так и за нацистов – сильно сомневаюсь, что, пройдя за немцев Сталинградскую битву, вы не вспомните о 250.000 погибших, не сделавших «ни шагу назад». И при этом отстоявших город от нацистских захватчиков.
Но, тем не менее, факт остается фактом: перед вами Северо-Африканский, Западный, Восточный и Тихоокеанский фронты. Кстати, свободного выбора миссий в кампании нет. Будете играть в строгом временном порядке – от Тобрука и Эль-Аламейи через Курскую Дугу и Сталинградскую битву мимо операций Overlord и Market Garden прямиком до «Берлинской операции» и захвата Иводзимы. Впрочем, поиграть на любой карте можно и в обход этих правил – через режим Quick combat.

Боты в BF 1942 не проходили армейскую службу и не знают, что если командир отдал приказ, ТО ОНИ ДОЛЖНЫ ТОТЧАС ЕГО ИСПОЛНЯТЬ!



Наш советский мирный трактор. Модель Т-34.



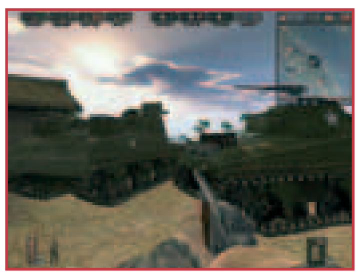


Выходила на берег ракетная система залпового огня «Катюша», она же гвардейский миномет, также известный как «Голос Сталина» и «ОргАн Сталина».

ТОЧКА РЕСПАУНА

Это был краткий исторический экскурс, определяющий ваше местонахождение в пространстве Battlefield 1942. Теперь немного о том, что вы, собственно, там делаете.
Представьте себе, скажем, «Противостояние», которое вдруг перешло в три измерения, а каждому юниту откомандировало живого человека из локальной сети или Интернета (бота, как вариант). Игрока впихнули в шкуру солдата одной из двух сторон и погнали выполнять миссию. Пешком, на танке, самолете или катере; с автоматом, базукой или снайперкой – неважно, вариантов много.
Это наше настоящее, сынок. Это MMOFPS.
А что делать в этих MMOFPS? Чем они могут привлечь игрока? Battlefield 1942 решает эту проблему так. Есть две команды. Вы входите в одну из них и вольны делать все, что пожелает ваша геймерская душа. Бегать где угодно, ездить, летать и плавать на чем угодно. Но при этом есть одно маленькое «но». У каждой команды есть счетчик фрагов. Если в вашей команде гибнет человек, счетчик снижается на единицу. Причем перманентный отстрел не есть единственный путь к победе. На каждой карте расставлено некоторое количество форпостов. Если вы удерживаете то количество, которое необходимо по заданию – все в порядке. Но как только вы теряете хотя бы один маленький окоп с флагом команды, счетчик начинает мигать и с поразительной скоростью отсчитывать фраги. Помните, что ноль означает поражение. Удерживайте





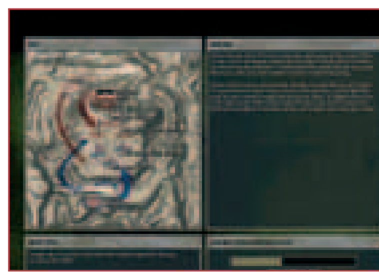
больше форпостов и не попадайте под вражеский огонь.

ТАНКИ, ДЖИПЫ, САМОЛЕТЫ И, КОНЕЧНО ЖЕ, ПЕХОТА

Я уже неоднократно интриговал вас наличием в игре большого выбора средств передвижения. Наступило время рассказать, на чем вам придется колесить по миру Battlefield 1942. Самый простой и доступный по дефолту способ – ноги. Медленный и абсолютно не защищающий от пуль врага. Джипы – вот это уже получше. Во-первых, это самый быстрый наземный

...ЗАТО ПРО ВОЙНУ

Ребятам из Digital Illusions не впервой делать игру про войну. Тем более, FPS, и тем более, с возможностью покататься на различном транспорте. Ведь у них за плечами такие игры, как Codename: Eagle (FPS с использованием средств передвижения) и Motorhead (гонки со стрельбой). Battlefield 1942 собрал в себя весь опыт разработчиков, выражающийся, в частности, в награде «за лучшее программирование». Видимо, эта игра получит и звание «Лучшая онлайновая игра 2002» от различных изданий.



Операция «Боевой топор». Первые высадки британских войск, первые сражения с моторизированными отрядами Роммеля.

НА ПОЛЕ VOODOO ГРОХОТАЛИ

Во всей статье – почти ни слова о графике. А что о ней говорить? Современные стандарты, изменяющиеся тени, соответствующее ГОСТу количество полигонов на модель и все в таком духе. Единственное, чего я точно не ожидал – требование к видеокарте: обязательная поддержка Hardware Transform & Lightning. То есть владельцам карт от давно почившей 3dfx, а также серий TNT вход воспрещен. Это не просто удивляет, я бы даже сказал, что это возмущает. Чего в этой игре такого, что требует столь современную фишку? И, что самое странное, я так и не нашел, где там реально используется T&L…



вид транспорта, во-вторых, некоторые джипы оснащены пулеметами, что позволяет развеять скуку поездки стрельбой по вражеским солдатам. Танки различных видов (включая легендарный «Тигр») предоставляют игроку полную возможность оторваться и оторвать противнику все, что у него плохо прикреплено. Как минимум тридцать бронебойных снарядов, лента на 300 патронов и «броня крепка», что полностью спасает от пуль и частично – от снарядов. Разного рода самолеты – это очень интересная и полезная штука. Можно полетать по округе, представляя себя птицей, можно, продолжая представлять, сбросить на головы врагам пару единиц отходов жизнедеятельности в форме фугасных бомб, а можно, пикируя, расстрелять взвод-другой из пулемета.

Надо заметить, что управление танками и самолетами требует небольшой тренировки и терпения. Эти выходцы с немецких и британских фабрик вечно кренятся куда-нибудь не туда, а при въезде в воду моментально взрываются. Еще нельзя стукаться о деревья и дома – вредно для здоровья техники. Зато можно сбить зазевавшегося солдатика и покатать его на лобовом стекле.

В кампании есть режим игры за нацистов и японцев, хотя это уже смахивает на игры серии «Альтернативной истории не желаете?» вроде Red Alert.



ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

А теперь о том, что скрывается в маленьком блоке «Недостатки». Загляните туда, дабы ознакомиться с содержанием данной главы.

Боты в BF 1942 не проходили армейскую службу и не знают, что если командир отдал приказ, ТО ОНИ ДОЛЖНЫ ТОТЧАС ЕГО ИСПОЛНЯТЬ! Sir, yes, sir! Яволь, герр гауптман! Нет, эти болваны, зря жрущие свой кусок оперативной памяти, не умеют на четко отданный приказ выдвигаться к нужному форпосту, прибегать на помощь и так далее. Такое чувство, будто разработчики оставили радиокоманды в сингле просто так, ради потехи.

Летим дальше. 16 миссий, каждая из которых проходится, скажем, за полчаса – это действительно мало. Впрочем, если считать, что игра в первую голову предназначена для мультиплеера, то сингл можно посчитать тренировкой перед ответственными боями. И тогда претензии автоматически уползают обратно в уголок моего сознания.

Под словосочетанием «всеобщие тормоза» я имел в виду то, что иногда игра почему-то подвисает, стопорит действие. После чего «нагоняет» его, как это бывает в сетевых играх при плохой связи. Никакой опции типа «симулятор лага» обнаружено не было. Кстати, иногда притормаживает или опаздывает звук. Но, по слухам, это лечится последней версией патча, который я в силу объемистости оного не скачивал.

И, наконец, хит сезона – загрузка карты. Вообще, я слышал, что солдаты между боями делают перекур. Но я даже не догадывался, что разработчики смогли реализовать и этот фактор. Я успеваю прочитать четверть статьи «Большой Советской Энциклопедии» о Второй мировой войне. Или съесть треть пиццы диаметром 30 см. В общем, времени на многое хватает. Чего игра делает так долго – непонятно. После быстрой пробежки по каталогам игры на ум приходит только одна версия: Battlefield 1942 долго и муторно вытаскивает из своих архивов текстуры, звуки и модели. Уж больно они много весят, да и лежат в понятной папке Archives. Дефрагментация жесткого диска видимых результатов не принесла.

НОВЫЙ ЖАНР

В свое время, когда ваш незаменимый писал обзор Operation Flashpoint, в качестве жанра я проставил «симулятор солдата». Этим я пытался объяснить игровому сообществу, что OFP – в первую очередь игра, в которой можно поиграть за солдата любых родов войск. В данном случае я хотел сделать то же самое, но, поподробнее ознакомившись с BF 1942, стало понятно, что это немного не тот жанр. Ориентировка игры на multiplayer и масштабность боев сделали свое дело. Я назвал эту игру первой Massive Multiplayer Online First Person Shooter (многопользовательским мультиплеерным онлайновым шутером от первого лица). Потому что именно так и считаю. ■

▼ Это не авианосец «Ямамото». А жаль – с удовольствием потопил бы.







▲ Местный оазис. Где-то там должен скрываться халявный джип, точно помню.



РЕЗЮМЕ | СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

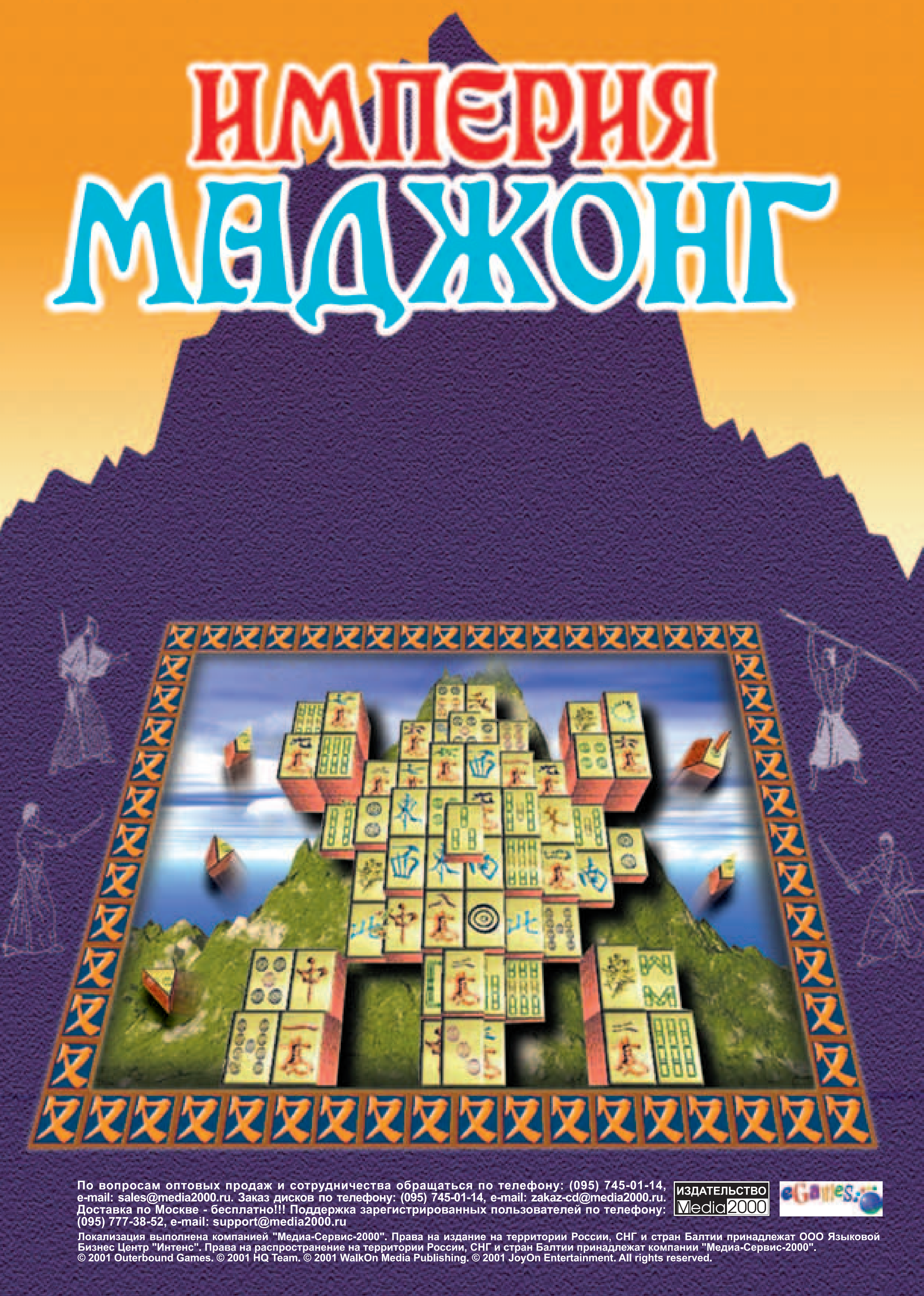
Мультиплеер на правдивых картах Второй Мировой! И это не считая захватывающего геймплея, качественной картинки, неплохой музыки.

■ МИНУСЫ

Туповатые боты. Короткий single player с совершенно одинаковыми миссиями для двух почти одинаковых сторон. Долгая загрузка карт.

Коктейль Молотова от Digital Illusions: берем Unreal Tournament, добавляем, но не смешиваем мультиплеер от C&C: Renegade или Tribes 2, поливаем соусом «Вторая мировая война».

8,5





TOCA RACE DRIVER

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СТРАСТИ НА ТРАССЕ

Что будет, если добавить к классическому и, отметим, уже вполне зарекомендовавшему себя гоночному симулятору такую бессмысленную, на первый взгляд, для гонки вещь, как сюжетная линия? Наверное, в Codemasters поначалу тоже думали, что это чистейшее безумие...

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, PC
- **ЖАНР:** racing
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ :** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2
- **ОНЛАЙН:** http://www.codemasters.com
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12596

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

Гоночный жанр всегда был и остается одним из самых популярных в игровой индустрии. Его же можно отнести к числу тех видов интерактивных развлечений, что с годами практически не меняются, регулярно обновляя лишь свой внешний облик. Устроить революцию пытались многие, и в последний раз это удалось одному небезызвестному творению компании Polyphony Digital под названием Gran Turismo. Английский ветеран игровой индустрии, компания Codemasters, тоже не раз устраивала революции в жанре. В середине восьмидесятых компания выпустила смелый и оригинальный проект Micro Machines, ставший предвестником всевозможных Mario Kart и прочих многочисленных «игрушечных» гонок. Еще один суперхит, Colin McRae Rally, переписал законы создания раллийных симуляторов, показав столь высокий уровень дизайна и баланса всех компонентов игры, что до сих пор никому не удается к нему даже приблизиться. А ведь на носу уже третья серия.



Превосходная модель повреждений демонстрирует свои лучшие стороны. Бейте больше, бейте как мы, бейте больше нас!



Вид из кабины практичен, но все равно обзор слишком маленький, чтобы этот вариант стал вашим любимчиком.



ТАКАЯ ВОТ ИСТОРИЯ

У Codemasters есть и еще один гоночный сериал, весьма популярный, но всегда остававшийся в тени более именитого McRae. Речь идет об играх TOCA Touring Car, созданных по лицензии одноименного чемпио-

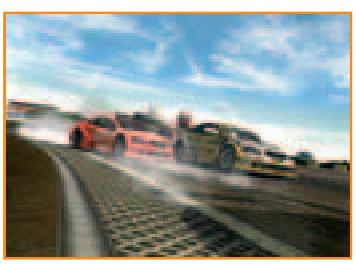


ната по кольцевым автогонкам. Еще со времен своего первого появления на PS one игра славилась оригинальной физикой, удобным управлением и весьма реалистичной для тех времен моделью повреждений. Как и многие другие «чисто английские игры», TOCA стала популярна только в Европе, где регулярно расходилась тиражами, приближающимися к миллиону экземпляров. Когда же настала пора думать о сиквеле для PS2, в Codemasters решили несколько изменить концепцию, добавив к интриге гоночного чемпионата немножко сюжетной мотивации.

Игра начинается как заправское (хотя и несколько банальное) кино – молодой гонщик, талант которого сумел разглядеть менеджер небольшой и небогатой команды, начинает свою карьеру и пытается пробиться наверх, повторяя путь своего погибшего отца. Пареньк зовут Ryan McKane, он, как и большинство молодых гонщиков, не в меру амбициозен, не всегда учтив, весьма вспыльчив, но талантлив – это обстоятельство, разумеется, перевешивает все возможные недостатки. По мере развития своей карьеры (разумеется, это самое развитие











будет происходить не без вашей помощи) герой получит возможность полностью окунуться в гоночный мир, со всеми взлетами и падениями, невероятной конкуренцией, предательством, непременной любовью, переменчивой удачей и тысячами кругов по трассе.

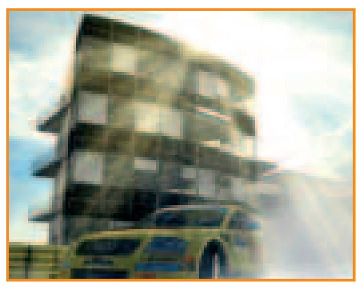
Увязав все игровое действие в пределы общего сюжета, Codemasters таким образом полностью решили проблему соединения отдельных гонок и чемпионатов в единое целое. То есть сюжет в Race Driver имеет примерно такое же значение, как и деньги в Gran Turismo. Только в GT игрока соблазняли богатством, а здесь – всемирной славой. И то, и другое прекрасно отвечает основным желаниям большинства населения планеты, а значит, рынок сбыта получается достойный. Не забудьте также, что вдобавок к славе в игре от Codemasters можно получить и девушку своей мечты. Точнее, мечты этого самого Райана МакКейна – по непростительному недосмотру разработчиков, возможность выбирать себе пассию самостоятельно не предоставляется, а доступный вариант производит столь солидное впечатление, что возникает желание бросить гонки раз и навсегда, лишь бы только не связывать свою жизнь с эдаким полигонным чудовищем.

СМЕЩЕНИЕ

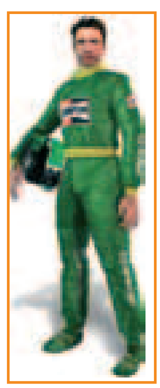
Помимо гонок и просмотра многочисленных сюжетных роликов, вам доступны еще две локации – собственный офис и гараж. Первый служит неким подобием главного меню

▲ Необычная фирма Vauxhall – это на самом деле обыкновенный Opel, только в английском благородном «праворульном» варианте.

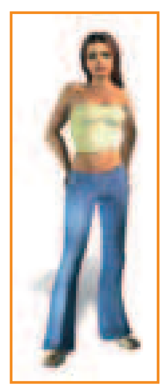
– здесь вы можете выбрать игровой режим, посмотреть на завоеванные трофеи, провести переговоры с гоночными командами и подобрать себе подходящий контракт. Что же касается гаража, то там происходят все без исключения манипуляции с автомобилем – от подбора основных настроек до ремонта. Первым вашим чемпионатом станет собственно TOCA, однако ей одной дело не ограничится – на этот раз Codemasters, всерьез решив побороться и за кошельки американских геймеров, предоставила нам возможность покататься в доброй дюжине чемпионатов, периодически попадая на трассы Великобритании, Германии, США, Франции, Канады и прочих государств. Причем трассы, как вы сами понимаете, абсолютно реальные, лицензированные и весь-





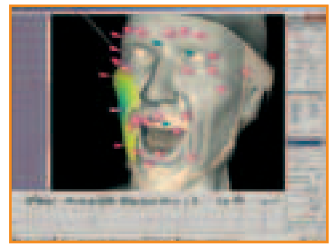






ИЗНУТРИ

TOCA Race Driver создана на базе двух совершенно различных графических ядер. Первое было сделано для гоночных сегментов игры, а второе – для сюжетных роликов. Причем именно «сюжетный» движок давался программистам Codemasters особенно тяжело – ведь опыта в анимации человеческих лиц и тел у них не было никакого. Тем не менее, результат достоин похвалы



– создателям игры удалось не только отлично поставить диалоги, но и весьма натурально передать мимику и даже язык тела героев – их жесты и движения выглядят весьма естественно. Но сколько труда было положено на анимацию персонажей, трудно даже представить – ведь популярный ныне motion capture здесь практически не использовался.

ОСНОВНАЯ СТАТИСТИКА

В TOCA Race Driver используются лицензии практически всех ведущих компаний, участвующих в GT-чемпионатах по всему миру – от Mercedes, Ford и Peugeot до MG, Audi, Lexus и Lotus. Всего доступных болидов 42 штуки. Что касается трасс, то их число также весьма внушительно – 38 экземпляров, в их числе такие знаменитые, как A1 Ring, Hockenheimring, Zandvoort, Magny Cours, Nurburgring, Adelaide, Brands Hatch, Silverstone и Fuji. Попробовать свои силы вы сможете в 13 различных чемпионатах – немецком DTM, австралийском V8 Supercars, британском British Touring Car Championship и многих других.



Настоящий Porsche в режиме Replay. Выглядит на все сто. Причем не исключено, что и еще дороже.



Обгоны на странных узко-ватых трассах – дело совсем непростое. Впрочем, от пары царапин на борту машина не испортится.

ма точно скопированные с оригиналов. Что же касается вступительной части игры, то она весьма проста, предназначена в основном для обучения новичков и включает в себя самые простые трассы, истинным королем среди которых является Брэндс-Хэтч, один из самых симпатичных английских автодромов. Спустя несколько сезонов, вы сможете перейти в другую лигу, где машины помощнее, а противники серьезнее. Основной же задачей игры является выступление в чемпионате Lola и завоевание титула чемпиона мира. Впрочем, достичь желаемого будет весьма трудно.



Собственно гоночные акценты в новой TOCA были несколько смещены к более аркадному стилю игрового процесса, приближая игру к Need for Speed и весьма серьезно отдаляя ее от небесспорного, но все же считающегося эталонным исполнением Gran Turismo. Впрочем, это совсем не значит, что вы получите возможность спокойно кататься по газонам, тыкаться в бортики и безнаказанно размазывать оппонентов о бетонные стены. То есть все это, конечно, делать можно и нужно, но сильно увлекаться все же не стоит – плохо кончится. Поскольку модель повреждений в TOCA по-прежнему является одной из лучших в игровой индустрии. Бьется и корежится здесь практически все, что только может биться и корежиться. Управление отзывчиво и удобно, но иногда все же проявляются неприятные моменты – избыточная поворачиваемость, ощущение катания по льду, а не по асфальту, непредсказуемость поведения машины. Кроме того, Codemasters, кажется, немного перемудрили с масштабами – большинство трасс кажутся слишком узкими по сравнению со своими реальными прототипами.



Главный недостаток «реальных» автодромов – их патологическое занудство. Ну кто, спрашивается, захочет тут кататься?



Графически Race Driver весьма симпатична, однако заслуга Codemasters здесь заключается не в особых качествах движка и не в безумном количестве полигонов на экране, а в грамотной оптимизации и чрезвычайно талантливом «зализывании» всевозможных графических недостатков и откровенных дыр. И трассы, и автомобили в TOCA не то чтобы обладают высокой детализацией, они попросту чрезвычайно удачно смотрятся – достойный подбор цветов, хорошая палитра, приятные текстуры. Просто удивительно, насколько эти простые приемы могут изменить внешний облик достаточно обыкновенного по всем параметрам движка. В Gran Turismo 3, кстати, тоже графических откровений куда меньше, чем полагают многочисленные фанаты игры.

СМОТРИМ В БУДУЩЕЕ

Подводя итоги, следует сказать, что новая TOCA хоть и сделала большой шаг в своем эволюционном развитии, но одновременно потеряла некоторые из своих прежних замечательных качеств. Аркадность явно не пошла на пользу в остальном вполне серьезному продукту, а американская аудитория все равно навряд ли увлечется заокеанским продуктом. Вот если бы игра называлась NASCAR Race Driver, тогда совсем другое дело. Кроме того, в следующей версии мы вправе ожидать сюжета пооригинальнее и поострее банальной композиции о папенькином сыночке. Пока же – крепкая четверочка с крошечным минусом и шанс исправить оценку в будущих версиях. ■

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

ПЛЮСЫ
Оригинальное жанровое решение, огромное разнообразие реальных трасс и автомобилей, прекрасная модель повреждений

МИНУСЫ
Примитивная сюжетная линия, масса штампов в реализации типажей героев, неидеальное управление и отдельные графические ляпы.

Сериал TOCA, глотнув свежего воздуха оригинальных идей, совершает активные попытки взлететь к вершинам. Пусть не сейчас, но скоро это у него должно получиться.

7,5



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

РОЖДЕННАЯ ПОД...

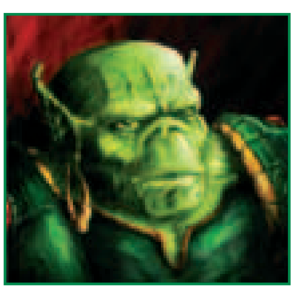
DIVINE DIVINITY

Каждый из нас рожден под своей звездой. Маленькие и большие, они сплетаются в полотно небосвода. Усеянная миллиардами пикселей бесконечность заставляет задуматься о целесообразности повсеместного использования сглаживания текстур. В 97 году на небосклон взошла новая суперзвезда. Имя ей было Diablo. Мерцающим светом голубых мониторов осветила она не одно поколение геймеров. Чуть позже Baldur's Gate вторглась на необъятную ночную плоскость. Две звезды связывало необъяснимое притяжение. В 2002 году произошло столкновение двух мегасветил, в результате чего божественное сияние наполнило ночные улицы. На свет появилась Divine Divinity.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Larian Studios
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 233, 64 MB RAM, 3D-ускоритель, 2.5 GB HDD
■ **ОНЛАЙН:** http://www.divinedivinity.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF6575

БОЖЕСТВЕННЫЕ ПОДРОБНОСТИ

Для тех, кто играет в игры не просто ради того, чтобы играть, а видит в этом еще и некий идеологический подтекст, Larian Studios и CDV опубликовали предысторию Divine Divinity во всех подробностях. Найти ее можно на сайте RPG Planet (http://www.rpgplanet.com/).



КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Изначально проект был назван Divinity: The Swords of Lies. Честно говоря, это еще как-то можно объяснить. «Меч лжи» – один из самых главных артефактов в игре. Divine Divinity объяснить сложнее. Наверняка уточнение должно пролить свет на происхождение той самой божественности, о которой говорится в игре.

Итак, будем восторгаться. DD – это квинтэссенция Diablo и Baldur's Gate. Все самое лучшее было изъято, сбалансировано между собой и обернуто в красивую подарочную упаковку. Налицо полномасштабная качественная RPG. А если говорить о сюжете, интрига — это второе название DD.

FLASHBACK ПО-НОВОМУ

В контексте RPG как жанра многое, в том числе и коммерческий успех проекта, зависит от сюжета игры. Любое мало-мальски играбельное творение заточено под какую-то идеологию, конкретно взятый мир. Единственное, что может быть похожим, — это вступление, введение игрока в роль. В этом смысле DD не уникальна. Начинается все с того, как некий молодой человек странствует по лесу. По закону жанра на него нападает банда так же странствующих по лесу орков. Происходит схватка с неутешительным для нашего героя финалом. На этом бы игра и закончилась, если бы не вмешательство неизвестной волшебницы, обратившейся в белую кошку. Некоторое время спустя вы просыпаетесь в незнакомой хижине, попутно пытаясь





следием Diablo стала динамика, динамика самого игрового процесса. Толпы монстров, постоянные засады, подставы, ловушки – все это держит игрока в нарастающем напряжении. Последний раз я испытывал такой продолжительный стресс, когда пехотинцем пробирался по темным коридорам заброшенной базы в AvP II. За все остальное мы должны быть благодарны BG. Разветвленная система диалогов, нелинейный сюжет, около 300 NPC –



▲ Магия в DD масштабна и зрелищна настолько же, насколько эффективна.



▲ В отличие от того же Icewind Dale II, не менее «плоская» Divine Divinity ухитряется во всех игровых аспектах побить детище Black Isle Studios.

НАГРАДЫ

Divine Divinity – это одна из тех игр, которая еще до выхода в свет заполучила широкую известность. На ECTS' 2001 она обрела первое место в номинации «лучшая RPG» — с учетом того, что была представлена только бета-версия игры.



▲ Перед вами главный злодей игры – неподражаемый Жугдэрдэмидийн Гуррагча. В простонародье Sand Demon.



вспомнить, что же все-таки произошло. Вот так начинается очередная история борьбы со злом, только на новый лад. И он действительно новый.

МОЯ ВТОРАЯ Я

Собственно сама игра начинается с генерации персонажа. Точнее это даже не генерация, а дело выбора. Здесь проявляются те самые немногочисленные минусы баланса action и RPG. Перед вами шесть персонажей: поровну мужского и женского пола. Стандартный набор a la Diablo из воина и мага дополнен такой неординарной личностью как survivor. По сути, это тот же вор, только в новой упаковке. На этом самодеятельность заканчивается. Развитие персонажа происходит по принципу раскидывания экспы по четырем основным характеристикам: strength, agility, intelligence и constitution. Далее выбираем одно из доступных умений, распределенных по четырем категориям: path of the specialist (владение оружием), path of the ranger (знание природы), path of warrior's lore (воинская сноровка) и path of the warrior gods (воинская религия). Всего в игре 96 умений, по пять уровней на каждое. И так уровень за уровнем. Кто-то скажет, что такое упрощение AD&D правил ставит крест на настоящей ролевой игре. Это, конечно, так, но только не в нашем случае. Схематичность развития персонажа в DD гармонично сочетается с игровым процессом. Вы только представьте себе, если бы в Diablo был режим hide in shadows.

▸ Сперва выберите, на кого хотите учиться, затем специализацию по выбранному пути.

АСТРАЛЬНАЯ СВЯЗЬ УСТАНОВЛЕНА





Интерфейс игры по праву вызывает восхищение: минимализм, не доведенный до крайности, и вместе с тем удобный и интуитивно понятный. На экран выводятся показатели здоровья, маны, выносливости и несколько иконок основного меню. В отличие от IWDII, в DD доведен до ума журнал: игроку не придется пересматривать все диалоги, чтобы понять, какой квест выполнен, а какой еще только предстоит. В общем, все сделано в лучшем виде и по закону жанра. Одним из немногих нововведений, касающихся исключительно организационного момента, стало разделение inventory на две части: equipment и, собственно говоря, сам inventory. Первая предназначена для просмотра всего снаряжения, одетого на персонажа. Вторая – для остальных вещей, которые вы носите с собой. Честно говоря, не вижу никакой целесообразности в подобном решении. Видимо у

▼ Система диалоговых окон не претерпела изменений еще со времен Fallout.







РАЗРЕШАЕМ

При своей весьма и весьма неплохой графике игра абсолютно нетребовательна к железу, что есть крайне хорошо в наши стремительные дни. Ко всему прочему Divine Divinity поддерживает Glide/Direct3D/DirectDraw в разрешениях вплоть до 1024x768.

Larian Studios на этот счет совсем другое мнение. Наличие кнопки перехода из боевого режима в мирный также поначалу наводило на мысли о чрезмерной находчивости разработчиков. Немного спустя я понял, что это вовсе не спроста. Не любят, знаете ли, мирные жители, когда к ним подходят, нервно поигрывая в руках боевым топором.

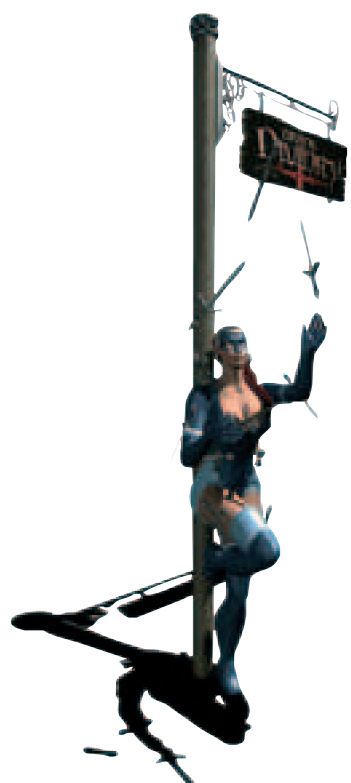


▲ Секунды до смерти. Кстати, после оной игра не заканчивается, заканчивается только способность двигаться.





▲ Перед вами массовое безумие, вызванное всего лишь одним заклинанием.



КАПРИЗНАЯ ДИНАМИКА ЖИЗНИ

Если основой Diablo было беспорядочное уничтожение, а в BG доминировала сюжетная линия, то DD – это золотая середина несочетаемостей. Здесь нет сплошного action'а, также как и нет заунывных постоянных передвижений с целью «расспросить одного фермера». Проиграв первый час, вы начинаете выделять из десятка сюжетных линий основную. Буквально втягиваетесь в игровой мир DD. Это не удивительно, ведь реализован он на самом высоком уровне. Потрясает детализация и интерактивность всего, что вы видите. Предположим, смотрите вы на стол: объедки на грязных блюдах, недопитая вода в керамических кружках, ножи, вилки, ложки – обычная картина утреннего still-life'а. Так вот, теперь представьте, что все это можно использовать: еду доесть, воду допить, а тарелки унести с собой. Хотите, деритесь кухонным ножом, хотите, возьмите в огороде лопату (в руки и на дачу…!). Пей-



заж практически полностью интерактивен, и это здорово, господа. Интересно реализован сам процесс игры. Разработчики делают ставку на минимальное количество загрузок. Поэтому путешествовать вам предстоит по огромным картам (всего их 4), лишь изредка загружая отдельные подземелья. Система боев и магии выполнена в классическом стиле: правая клавиша –

Divine Divinity начинается с генерации персонажа. Точнее это даже не генерация, а дело выбора. Здесь проявляются те самые немногочисленные минусы баланса action и RPG.

удар, левая – суперудар. Правда, появилась одна маленькая приятность в отношении передвижения. Теперь совсем не обязательно неистово долбить по клавише, двигаясь по пересеченной местности небольшими отрезками. Единожды нажав на мышь, достаточно передвигать ее, задавая тем самым траекторию движения. Что касается монстров, то их стало много, аж около ста. И самое ужасное, что они стали действительно умными. Умными, конечно,



в силу своих природных способностей. Так что не ждите того, что орки скинут долой свои кольчуги и устроят вам мозговой штурм.

БОЖЕСТВЕННОЕ 2D

Техническая сторона исполнена, действительно, просто божественно. Даже если сравнивать 3D NWN с 2D DD, то определенного превосходства выявить не получится. Это две совершенно разные технологии, по восприятию и оценке. Представьте, как будут выглядеть двухмерные рисованные игры от, скажем, Konami, если их перевести в 3D. Вот-вот, а вы говорите «полигоны». Чудовищную работу провели разработчики из Larian Studios, прорисовывая 20.000 игровых экранов. А сколько было потрачено сил на анимацию (причем по-настоящему качественную) персонажей, которых, как вы помните, шесть единиц. Эффектно воспроизведена смена дня и ночи. Звуковое сопровождение и в особенности музыка повергли мою ранимую душу в глубочайший шок. Честное слово, я никогда не слышал ничего подобного.

ДИВНОЕ ДИВО

Играя еще в первую Diablo, я всегда ощущал нехватку чего-то важного, существенного. Забросив компакт с красной рогатой рожей далеко в ящик и перейдя на BG, это ощущение меня не покинуло. Успокоение я нашел в DD. Это воистину божественно, к гадалке не ходи.

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Игра проходит с одним большим знаком плюс: качественная графика, детализированный пейзаж, завораживающий сюжет, динамика.

■ МИНУСЫ
Нет минусов, есть недочеты, странности. К примеру, с инвентарем. А rogue почему стал survivor'ом? Если это концепт, то непонятный.

Потенциальный хит. Также мог бы стать потенциальным конкурентом NWN, но вышел немного позже, да и заточен он исключительно под одиночную кампанию. Разбирайте, господа, разбирайте.

8,5



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

PRISONER OF WAR

СУДЬБА ВОЕННОПЛЕННОГО

Луи Стоун вовсе не хотел совершать вынужденную посадку на территории фашистских оккупантов. Ему всего-то надо было – пострелять в немецкие самолеты, выполнить задание, убедиться, что горючего хватает, чтобы добраться до родной авиабазы да очередную звездочку на фюзеляже нацарапать. Ан нет, судьба-злодейка подбросила ему чересчур грамотного пилота «Мессершмита», который умудрился снять нашего героя с орбиты и больно плюхнуть об землю. Стоун выжил, но потерял все признаки напарника и свободы: слишком уж заметен был его спуск на парашюте. Патруль сработал оперативно, взяв Луи под микитки и отведя его в ближайший концлагерь. Так американский летчик стал пленником войны.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** stealth-action/adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Wide Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 128 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.codemasters.com/pow/front.htm ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12309

РАСПОРЯДОК ДНЯ

Впервые попав в лагерь (читай: начав игру), любой человек, не знакомый с условиями содержания, будет удивлен. Режим лагеря хоть и очень строгий, но весьма полезный для пленных: здесь вам и трехразовое питание, и разминка с гимнастикой, и свободное время, которое можно провести за учебой или азартными играми, и честный семичасовой отбой. Полное расписание выглядит так: утренняя линейка, завтрак, упражнения, обед, свободное время, ужин, вечернее построение, отбой. Лучшее время для выполнения заданий – либо после вечернего построения, либо после утреннего. Потому что линейку пропускать нельзя – найдут и накажут.

СВЯТОСЛАВ ТОРИК
TORICK@VOXNET.RU

Итак, Стоун брошен в концентрационный лагерь, точнее, в местное «Чистилище», из которого пленных после выяснения личности отправляют по местам назначения. Надобно заметить, что фрицы очень щепетильны: летчиков отправляют в отдельно взятый лагерь серии Stalag Luft (сокращенное от Stammlager Luftwaffe), где держат только офицеров и рядовых ВВС разных стран.

Потом Луи проскачет по пяти эпизодам (по четыре задания в каждом), которые включают в себя сортировочный лагерь, два посещения Stalag Luft I и два посещения замка Colditz. Итого три уровня. Правда, перед каждым новым посещением «Люфтваффе I» и крепости «Колдиц» администрациями этих лагерей объявляется полный редизайн, вследствие чего казавшийся ранее знакомым уровень наполовину преображается до неузнаваемого состояния. Но самое главное в игре – это прогрессирование сюжета от банального «хочу домой» до «я убью тебя, генерал Стал!» и «надо разбомбить эту чертову межконтинентальную ракету». Все выдержано в едином ненавязчивом стиле, что выражается в роликах на движке. Причем сюжетные повороты очень, ОЧЕНЬ круты. Но это будет потом. А пока наш бравый капитан, которого все зовут не иначе, как «Американец», сидит в сортировочном лагере, объясню, что здесь на самом деле происходит.





▲ Завтрак в распределительном лагере. Никаких офицерских столовых и нарядов по кухне: за одним столом сидят капитаны, капралы и рядовые.

СКРЫТЫЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Первая мысль, приходящая на ум после первого часа игры в Prisoner of War, звучит так: «Гаррет и Солид Снейк провалились во времени навстречу друг другу, встретились во Второй Мировой, сраслись воедино и пошли отравлять жизнь фрицам». Элементов stealth action в игре – просто море. Больше половины всего, что предназначено в игре для функционального использования, идет на прокорм скрытых перемещений. Видите грузовик? На нем нельзя уехать, под ним можно спрятаться и подождать, пока пройдет охранник. Стенка вдоль забора, заметили? Через нее можно либо перепрыгнуть, либо прислониться, чтобы не заметили все те же охранники. Даже простые и никому не мешающие ящики предназначены для





Ночь. Лагерь. Флагшток. Бараки.

того, чтобы засесть за ними и понаблюдать суровых немецких парней, совершающих вечерне-патрульный моцион.
Движения и взаимодействие с окружающей средой соответствуют настрою: присесть, пройти на цыпочках, закаться в будку охранника, упасть под кровать, отвлечь внимание всеми доступными способами и так далее.
А уж предметы! Вот, к примеру, крем для обуви. Фу, скажете вы, какая негигиеничная вещь. К черту гигиену, нам важно, чтобы нас не заметили. Встаем перед ближайшим зеркальцем и мажем все светящиеся поверхности тела коричневым, как фамилия Браун, кремом.

Вот они, секретные документы Третьего Рейха! Где-то тут должна быть инструкция по эксплуатации межконтинентальной баллистической ракеты...

нут по вопросам укрывательства от внимательных фрицев, научат перелезать через сетку, объяснят на пальцах местную экономическую систему, отучат пропускать линейки – в общем, полный туториал. Рекомендуется прислушиваться ко всему, что говорят соратники по несчастью и делать то, что они предлагают, а не то, о чем вы подумали.
Большинство заданий потребует тщательной разведки перед проведением

Наш незаменимый герой. Он достаточно смел, чтобы пробраться за секретными планами в комнату коменданта, даже когда там сам комендант и охранник.



каких-то действий. Зачастую перед проникновением в какое-то здание нужно еще выяснить, где это самое здание находится. Конечно, можно воспользоваться платной подсказкой, но это как-то не по-партизански. Наш выбор: предварительный осмотр мест-

Но самое главное в игре – это прогрессирование сюжета от банального «хочу домой» до «я убью тебя, генерал Стал!» и «надо разбомбить эту чертову межконтинентальную ракету».

Но самый прикол игры – камни. Обычные дорожные камни синего цвета. Если таким запульнуть в какого-нибудь Ганса, а потом резво спрятаться за ближайший угол, можно понаблюдать, как фриц бегает по всему лагерю в поисках того, кто кинул в него камень. А можно и самому в это время пробежать там, где раньше могли заметить. Вот такими действиями испподтишка и проходится вся игра.

ПУТЬ ДОМОЙ

Фактически, первый уровень – это обучающая площадка. Тут вас подтя-

ности, планирование стратегии – и вперед, навстречу галочке напротив слова Objective.
Каждый концлагерь в обязательном порядке оснащен: кварталом проживания военнопленных, столовой, административным зданием, а также всякими сопутствующими зданиями типа «транспортный дворик» или «склад

Пока наш товарищ по несчастью, бывший второй пилот, притворяется эпилептиком, мы тренируемся перелезать через сетку и пробираться во вражеские здания.





ИСТОРИЧЕСКИЕ РЕАЛИИ

Лагеря серии Stammlager Luftwaffe существовали на самом деле. Большинство Stalag Luft находились в Германии, но были и «филиалы» в Польше, Литве и России. В этих концлагерях держали только служащих ВВС Америки и европейских стран. Каждого подбитого пилота фашисты встречали словами на ломаном английском: «Ваша война окончена» и отводили в ближайший распределитель, откуда летчик попадал в Stammlager Luftwaffe. Женевской Конвенцией была разрешена организация побега, чем занимался специальный комитет в каждом концлагере. Попав в места заключения, пилот должен был немедленно скоординироваться с местным комитетом по организации побега, после чего был обязан выполнять все необходимое для того, чтобы покинуть эти негостеприимные места.



Мини-телескоп помогает вычислить бреши в обороне противника. На какой башне охранник есть, у какой стенки есть дыра в колючей проволоке. И тому подобное.

всякой всячины». Почти все они требуют обязательного посещения, поэтому, ползая по мокрой земле с целью обнаружить почтовое отделение, частенько записываешь себе в оперативную память серого вещества, где какая инфраструктура расположена. Чтобы потом не мучить себя необходимыми разведывательными выползками за ограду.

СВОИ СРЕДИ ЧУЖИХ

Понятное дело, что если концлагерь, то это куча разнородных неиграбельных товарищей. Кто-то из них дает информацию, кто-то делится собственным опытом выполнения задания, кто-то, собственно, дает эти задания, кто-то за плату объясняет на пальцах, как проходить их, кто-то просто предлагает поиграть на валюту, кто-то продает полезные инструменты. Практически каждый узник местных освенцимов способен помочь герою в силу своих возможностей. При этом приходится учитывать прошлое каждого собрата по лагерю: если человек любил футбол, было бы полезным проявить инициативу и найти футбольный мячик. Если про рядового говорят, что он был храбр аки лейтенант, проползая под колючей проволокой, неплохо было бы обговорить с ним аспекты этого хитрого занятия. Разговаривайте побольше – это обеспечивает успех и простоту выполнения миссий.

Любому концентрационному заведению в игре можно смело отдавать переходящий орден «самый космополитичный». Хоть в замке «Колдиц», хоть в лагере для военнопленных летчиков – везде вы найдете французов, англичан, поляков, итальянцев, датчан и многих других представителей западной Европы. Национальность зачастую влияет на характер персонажей. Например, почти все итальянцы – азартные игроки, а англичане занимают ключевые командные посты в военнопленной иерархии.

ТРУДНОЕ ДЕТСТВО

Приставочное прошлое сильно повлияло на Prisoner of War. Сохраняться можно только в строго отведенном месте, причем, сохранившись, вы потеряете некоторое количество игрового времени – вплоть до суток. Из дополнительных неудобств чертиком из коробочки выпрыгивает отсутствие нормального mouse sensivity (то есть скорости перемещения мыши). Максимально установленный уровень в настройках почему-то никого не спасает. Ну, сами посудите: можно ли играть в stealth-action, если на поворот в нужную сторону, дабы открыть чертову дверь ты тратишь больше времени, чем нужно охраннику, чтобы вас обнаружить?

А вот модели – модели радуют. Они все такие изящные, так плавно двигаются, с такими мордочками к тому же. И ведь если фрицы все на одно лицо, то соседей по бараку #1 не спутаешь с обитателями барака #2! У каждого свое лицо, своя форма (даже в плену офицеры остаются офицерами со всеми вытекающими звездочками), у каждого своя манера речи. Завидев издали вязаную шапочку, сразу опознаешь Тони, ведущего игры «Попади в банки камнем» в лагере Stalag Luft I. Обратив свой взор на синий китель с фуражкой и скрывающееся под ней лицо с усиками и щетиной, незамедлительно узнаешь польского майора, который так любит продавать сведения о лагере за вполне приземленную цену. Никогда не спутаешь торговца ломиками и камуфляжем с командиром местного «Комитета по организации побега». Все персонажи оригинальны и обработаны с нескрываемой любовью. И, хотя после той же Mafia уже не удивляешься разнообразию лиц, все равно ощущение радости за проделанную художниками работу заставляет сердце радостно забиться в груди.

Пожалуй, так можно сказать не только о художниках, но и обо всей проделанной работе. Она действительно качественно выполнена, если не считать позорных обходов исторических реалий ради маркировки Teen. В общем, разработчики постарались на славу. За что Слава выражает им благодарность в виде личного поощрения и 8.0 пунктов рейтинга. ■



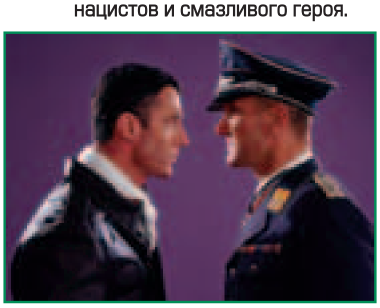


Вот они, грузовички. Сесть бы в них да умотать в сторону родной Америки. Ан нет, их только в качестве укрытия пользовать можно.



Замок «Колдиц». Двор военнопленных. На другой стороне, которую не видно, находится «квартал» самих нацистов.

Материалы предоставленные прессе, удивляют. Как впрочем, и сама обложка. Только ленивый не высмеял жеманных нацистов и смазливого героя.



ИСТОРИЧЕСКИЕ РЕАЛИИ 2

Замок «Колдиц» считался одним из самых некомфортабельных мест заключения военнопленных. Строгая охрана, крепкая и хитрая защита от побегов, затыкание практически всех возможных лазеек. Но это не останавливало смелых офицеров от попыток сбежать оттуда. В частности, был план улететь из замка на самодельном планере, который создавался в одном из секретных помещений «Колдица». Правда, союзники успели захватить лагерь до попытки побега, так что он не состоялся. Но когда через пятьдесят лет энтузиасты попробовали создать планер по чертежам пленников, выяснилось, что он действительно мог летать и побег был совершенно реален!

РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Про военнопленных. Такого на моей долгоиграющей геймерской памяти еще не было. Потом, это stealth action, которых на PC не так много.

■ МИНУСЫ

Звуки-глюки, торрррррмозная скорость ползанья мыши, тупые враги, ощущение натянутости сюжета. Англоговорящие немцы – это да.

Удивительно неправдоподобная игра, в которой 1 (один!) человек 5 (ПЯТЬ!) раз смывается из различных лагерей, фашисты никого не бьют по морде, а ради заветной буковки «Т» отменили кровь, смерть и секс.

8,0


ЭСКАДРА
СМЕРТИ
DESTROYER
COMMAND™
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
SSI
Ubi Soft
ENTERTAINMENT



СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ

DEAD TO RIGHTS

ЗОНА ЗВЕРСТВ ПОЛИЦИИ

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.deadtorights.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9848



Если вы хоть краем глаза следили за судьбой Dead to Rights, то, наверное, уже привыкли к тому, насколько часто эту игру сравнивают с Max Payne. Сравнения действительно не избежать. Однако стоит сыграть в Dead to Rights, чтобы понять, что не все то Max Payne, где есть slow motion. Более того. Суть игры может быть далеко не только в slo-mo.



СУПЕР-INTRO

Первым шоком при знакомстве с Dead to Rights стал вступительный ролик. Вам понравилась перестрелка в «Матрице», когда Тринити с Нео отправились спасать Морфеуса? Здесь intro производит примерно такое же сильное впечатление. Просто гениальная режиссура, угарный экшн и немереное количество адреналина, получаемое при просмотре, заставляют смотреть этот ролик чуть ли не при каждом запуске игры.



ОЛЕГ КОРОВИН
KOROVIN@GAMELAND.RU

Сейчас, когда в Max Payne не играл только ленивый, все поняли, что кинематографичность в играх – это очень круто, хотя и не только в ней счастье. Если у нас в руках попкорн, главное, чтобы на экране все было красиво. А если джойпад – важнее всего, чтобы шинковать врагов было весело. И Namco это понимает!

ЭТОТ ACTION НЕ ЗАСТРЕЛИШЬ, НЕ УБЬЕШЬ!

Знакомьтесь, Jack Slate. Рядовой полицейский, отца которого убили. Джек решает разобраться с виновными так, как подобает крутым парням, но кто-то вышибает подозреваемому мозги раньше него. А Слейт подоспел на место преступления как раз вовремя, чтобы быть обвиненным в убийстве и оказаться в тюрьме. Герой жаждет мести и кому-то лучше приготовиться звать мамочку. Джек вышел на тропу войны.

В Dead to Rights есть система автонаведения. Думаете, игра стала от этого проще? Ха! Каждый эпизод Dead to Rights вам придется переходить раз по пять-десять. Вас убивают, убивают и снова убивают. Просто врагов многие сотни, и все они, представьте себе, стреляют. Но, ребята, это того стоит! Ведь Джек – наикрутейший мужик. Кончились патроны? Бросаете пистолеты в стороны, достаете шотган. Толпа врагов прет напролом? Хватаете ближайшего к вам стрелка и, используя его как живой щит, сносите головы остальным. А затем элегантно лишаете жизни его самого. Каждая перестрелка настолько динамична и непредсказуема, что переживать ее снова и снова – сплошное удовольствие. Кроме того, высокий уровень сложности – единственное, что не даст вам закончить игру за два дня. Чистое время прохождения Dead to Rights – около 10 часов. Но с учетом сложности можете смело умножать эту цифру на два.



▲ Китайский квартал – один из самых красивых уровней в игре. А какие тут девочки! А какие у них стволы!..

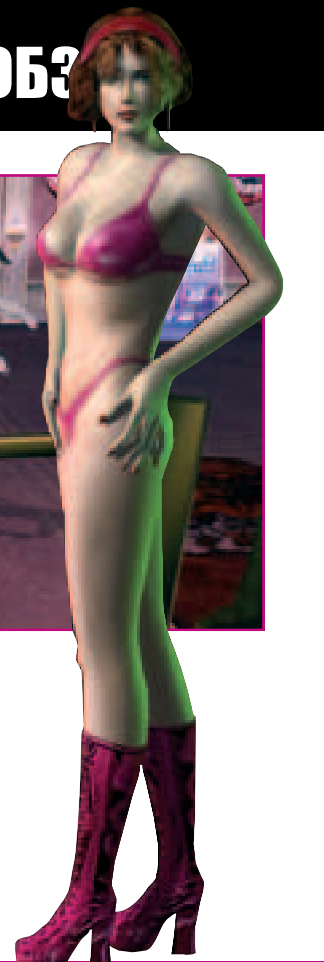
ПИСТОЛЕТ – ЛИШЬ ПРОДОЛЖЕНИЕ РУКИ

В бою вся жизнь Слейта и весь смысл Dead to Rights. Кинематографичность присутствует (кое-где), но все здесь живет и дышит action'ом. Тот же режим slow motion применяется лишь по мере необходимости, а не абы где. Во-первых, потому что необходимый для этого адреналин у героя накапливается не так уж быстро, а во-вторых, потому что далеко не всегда вам нужно замедлять время и совершать эффектные прыжки. Джек может резко выглянуть из-за угла, расстрелять парочку неугомонных бандюков и снова спрятаться, прижавшись к стене. При необходимости в бой можно пустить пса Shadow, способного убить кого угодно и вернуться с оружием, взятым с трупа. Наконец, при полном отсутствии патронов Джек по-киношному эффектно и невозмутимо подходит к ближайшей вражине и... отбирает пушку. Именно за то, как Джек это делает, игра войдет в историю, как один из самых жестоких action. Сломанные ру-

ки, свернутые шеи, разбрызганные по стенам мозги и лужи крови – вот что вы видите, когда у «рядового» копа кончаются патроны.

Однако не все так безмятежно-кроваво в перестрелках. Проблемы зачастую возникают из-за камеры. Когда вы в помещении, где изо всех дыр лезут враги и в вас летит свинец, она довольно плохо справляется со своими обязанностями. Камера привязана к прицелу, то есть куда Джек наставил пушку, туда повернулась и камера (хотя также ее можно вращать и вручную). Но когда живого мяса слишком много, зачастую приходится стрелять наугад, так как нормального обзора происходящего вам не предоставляют.

Dead to Rights войдет в историю, как один из самых жестоких action'ов. Сломанные руки, свернутые шеи, разбрызганные по стенам мозги и лужи крови – вот что мы видим, когда у «рядового» копа кончаются патроны.







▲ Вынырнуть из–за угла, пустить очередь и снова спрятаться – безотказная (почти всегда) тактика.



▲ Отпущенный на свободу «живой щит» тут же получает пулю в голову. Зачем нам лишние враги?



ОДИН И БЕЗ ОРУЖИЯ

В отдельных эпизодах вам придется путешествовать налегке: в одной лишь маечке (и джинсах) и совсем-совсем без стволов. Зато с кулаками. Тюремный уровень, например, весь (почти) проходит под девизом: «Найти консенсус, а потом ногами их, ногами!» Dead to Rights – это, конечно, не Soul Calibur, у Джека наберется всего-то полтора десятка движений, которые к тому же дублируются и у всех остальных персонажей. Но в качестве ненавязчивого дополнения ко всем прочим прелестям элементы файтинга очень даже катят.

Отдохнуть от стрельбы можно за весьма остроумными и оригинальными мини-играми (обязательными к выполнению). Во второй же главе вам придется попробовать себя в качестве... стриптизерши! Потом будете поднимать тяжести, боксировать, задерживать дыхание во время пыток в воде, обезвреживать бомбы и так далее. Мой любимый эпизод – где Джек с вертолета расстреливает ни в чем не повинных бандитов. Кстати, функции Shadow не ограничиваются одним лишь смертоубийством. В его шкуре вам тоже придется и побегать, и поразнюхать, что да как.

КРАСОТА ПО-СПАРТАНСКИ

Всем желающим взглянуть на Dead to Rights нужно приготовиться к тому, что по части графики это далеко не Max Payne. То ли сказался планирующийся перевод игры на PlayStation 2, то ли просто кто-то в Namco поленился, но никаких особых красот в Dead to Rights нет. Дырки от пуль, четкие тени, неплохое освещение и эффекты отражения – есть и даже ласкают глаз. А вот модели персонажей порой просто пугают. Да и текстуры тоже, прямо скажем, не поражают воображение. Однако могу сказать точно, что в действии игра все равно выглядит гораздо лучше, чем на скриншотах.

В заключение могу сказать лишь одно: Dead to Rights – просто потрясающий консольный action. Если пушки, кровь и адреналин для вас хоть что-то значат в этом мире, спешите видеть. ■

МАЛО НЕ ПОКАЖЕТСЯ

Одной из главных особенностей игры, которую Namco переняла из Max Payne и, по традиции, серьезно усовершенствовала, являются прямо-таки постановочные разборки с врагами, выполненные в лучших традициях Голливуда. Жаль только крови мало.







РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Невероятно динамичные перестрелки, океаны крови, прекрасный набор выкрутасов супергероя плюс куча разнообразных мини–игр.

■ **МИНУСЫ**
Весьма средняя для Xbox графика. Осложняют жизнь проблемы с камерой . Наконец, при желании проходится игра за неделю. Маловато!

Пусть вас не отпугивает высокая сложность и не слишком впечатляющая графика. Эмоций от игры вам хватит на месяц. А потом захочется пройти ее еще раз.

8,5

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦ НА ДИСКЕ

ANIMAL CROSSING

ЖИЗНЬ ПО ЧАСАМ



Что такое Animal Crossing? Поверьте, ответить на этот вопрос куда сложнее, нежели в деталях объяснить виртуальному тупице по имени Нео сущность мироздания. Что касается последнего нинтендовского шедевра, то нельзя с уверенностью сказать, что перед нами игра. А уж точно определить жанровую принадлежность вообще практически невозможно.

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** simulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.animal-crossing.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12167



ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Англоязычная локализация Animal Crossing (в японском оригинале – Animal Forest+) проделала чрезвычайно долгий путь. Начнем с того, что из-за чрезмерной оригинальности первоначальная версия, созданная на N64, вообще не была выпущена на Западе. После премьеры GC Nintendo, чувствуя, что потенциал игры еще далеко не исчерпан, решила создать новую версию с расширенными возможностями. В Японии она была выпущена со знаком «плюс» в декабре прошлого года и разошлась тиражом в 600 тысяч экземпляров. Локализация, которая заняла более полугода, включала в себя не только перевод, но и серьезные изменения в самом течении игры – в американском Animal Crossing совершенно другой календарь, другие праздники, другой набор предметов.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

Так что же это за фрукт такой, Animal Crossing (AC)? Симулятор жизни? Бесспорно. Дальше немножечко труднее. Вы начинаете свое знакомство с игрой в вагоне поезда, в котором ваш герой отправляется на новое место жительства. Из беседы с большой синей пучеглазой прямоходящей кошкой вы узнаете, что подходящий городок имеется как раз поблизости. Держатель местной лавки и по совместительству крупный домовладелец по имени Tom





Nook предлагает вам крошечный домик, разумеется, за сумасшедшую сумму денег. Местность весьма симпатична – негустой лес с массой фруктовых деревьев, аккуратные домики местных жителей, речка, озеро... Но не так все просто. Купленный домик вам явно не по карману и за него придется расплачиваться. Кроме того, достойно жить, не имея ни кровати, ни стула, ни шкафа, согласитесь, достаточно сложно. Ко всему прочему выясняется, что все жители городка просто сдвинулись на почве дизайна и декораторства. На этом мой рассказ о том, что вы непременно увидите в игре, в общем-то, завершен. Поскольку то, что произойдет далее, зависит только от вас и от вашей фантазии. AC, будучи, пожалуй, самой интерактивной игрой современности, предоставляет вам редкую возможность – не играть в созданном разработчиками мире, а просто жить в нем.

НОВАЯ ЖИЗНЬ

Вы можете работать, развлекаться, гулять, ловить рыбу и собирать фрукты, общаться с местными жителями и выполнять (или не выполнять) их просьбы и поручения, заниматься поиском сокровищ, охотиться на жуков и привидений, рубить и выращивать деревья, со вкусом или без оного обставлять собственное жилище, играть в компьютерные игры (см. врезку), заниматься археологией и помогать местному музею, сочинять музыку, писать друзьям письма и читать их ответы, дарить и получать подарки, помогать или мешать работе полиции, навещать другие городки, в которых живут ваши приятели, и заниматься еще тысячей разнообразных дел. Многие из занятий, доступных в AC, в обычной жизни не показались бы нам такими веселыми, однако вся прелесть заключается в том, что вы совершенно не обязаны делать то, чего вам не хочет-

РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**
Интерактивность и неторопливый темп повествования открывают гигантские возможности для игрока с фантазией. Жизнь в миниатюре.

■ **МИНУСЫ**
Слабенькие графические решения, детсадовская модель построения Вселенной. Где преступность, секс, наркотики, реки крови :)?

Неординарный, но достаточно спорный проект. Не всем придется по душе Nintendo'вский стиль подачи, но Animal Crossing действительно предлагает больше, чем мы могли себе представить.

8,5

хочется. Вместо этого можно пойти и занять время чем-то более интересным. Кстати, о времени. АС является игрой, действие которой ведется в реальном времени. На старте вас просят ввести точное время суток (это скорректирует данные внутренних часов вашего GC) и после этого каждая минута игрового времени будет всегда равняться минуте времени реального. Включив АС в шесть утра, вы сможете понаблюдать восход солнца. Магазин и почта будут работать с утра и до вечера, закрываясь на ночь. К Рождеству непременно выпадет снег и здания будут украшены праздничными гирляндами. На различные дни у жителей города назначены всевозможные мероприятия – от «всесоюзных» соревнований по ловле рыбы до музыкальных вечеров на вокзале или коллективного просмотра отражения луны в воде озера в полнолуние. Следить за событиями можно по календарю, который предусмотрительно оставлен в вашем домике на тумбочке. Не требуя от игрока массы внимания единовременно (достаточно проводить в игре по часу в день или даже меньше), АС постоянно находит интересные поводы, чтобы вернуться. Разработчиками задумана такая масса всевозможных событий, что их поток не иссякнет и после года напряженной игры. По заверениям Nintendo, создатели АС запланировали событийную линию аж на тридцать лет вперед, хотя, конечно, мало кому удастся это проверить.



...после этого каждая минута игрового времени будет всегда равняться минуте времени реального. Включив АС в шесть утра, вы сможете понаблюдать восход солнца.



Местный дряхлый магазинчик со временем может превратиться в большущий супермаркет. Это если вы будете делать много покупок.







Фрукты на деревьях растут даже зимой. Иначе это время года было бы слишком грустным.



СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ МЕНЯ

Каждая копия игры абсолютно уникальна. «Как это так?» – спросите вы. Ведь все произведенные диски должны быть одинаковыми. В этом-то как раз и вся суть. В каждую коробку также вложена карточка памяти, на которой, помимо ваших будущих сохраненных игр, имеется специальный файл, в котором находятся случайно сгенерированные данные вашего собственного городка. (Кстати, АС занимает на этой карточке все свободное пространство, так что ни для каких других игр ее использовать не получится, разве что если стереть собственную игру). В результате вы получите уникальную, полностью отличную ото всех других карту, собственных соседей и собственный набор предметов и секретов игры. Также случайно задается основной вид фруктов, произрастающих в ваших широтах. У меня, например, это были вишни. Кроме того, на каждой карточке содержится специальный бонус – одна из игр для NES, прикрепленная к письму от Nintendo, которое вы получите в первый же день своего пребывания в городке. Поскольку все игроки получают уникальные предметы, совершенно логично было бы дать им возможность меняться. И такая возможность в АС, разумеется, есть. С людьми, живущими в вашей деревеньке, это совсем просто. Для тех же, кто играет в собственную копию игры у себя дома, предусмотрена система паролей и возможность путешествий. Вы можете сохранить своего героя на отдельную карту памяти и отнести его в город к приятелю. А можете просто послать ему посылку из самой игры – в результате предмет у вас исчезнет, а взамен появится специальный код, введя который, ваш друг сможет получить искомую вещицу.

Возможности, предоставляемые АС, поистине безграничны. Однако для того, чтобы получать от игры истинное удовольствие, нужно самому обладать достаточной фантазией и желанием бесконечно экспериментировать. Кроме того, следует непременно пригласить к себе в городок друзей – вместе жить (простите, играть) в АС гораздо веселее. Разумеется, это игра не для всех. Но зато те, кому она понравится, просто не смогут от нее оторваться. До встречи в Animal Crossing! ■

ИГРЫ В ANIMAL CROSSING

Помимо многочисленных мини-игр, в Animal Crossing имеется еще одна впечатляющая возможность. Купите в магазине игровую приставку NES и пару картриджей для нее – и вы сможете поиграть в классические игры середины восьмидесятых, не выходя из своего виртуального домика. Как следует покопавшись в игре, вы сможете отыскать такие раритетные классические вещи, как Donkey Kong, Excitebike, Pinball, Clu Clu Land, Balloon Fight. А где-то совсем глубоко спрятаны и бессмертные шедевры Super Mario Bros и Legend of Zelda.



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

CONFLICT: DESERT STORM

PRO ET CONTRA



■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: 3D-action ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCi ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Бука ■ РАЗРАБОТЧИК: Pivotal Games ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель (32MB) ■ ОНЛАЙН: http://www.sci.co.uk/games/basic.asp?version_id=32 ■ ИНДЕКС НА САЙТЕ: COF12589

Что выйдет, если взять Operation Flashpoint, заменить европейские горы и долины на Персидский залив, русских – на иракцев, туманы – на пылевые вихри, эпоху холодной войны – на 90-е годы, автоматы – на... Впрочем, автоматы остаются – должны же быть хоть какие-то непреходящие ценности. Так что же получится? Правильно: Desert Storm.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
ALEX-GLAGOLEV@RAMBLER.RU

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

19 июля 1990г. – 500 тысячная иракская армия вторглась на территорию Кувейта, спровоцировав тем самым Ближневосточный кризис. Следующей жертвой должна была стать Саудовская Аравия – крупнейший поставщик нефти на мировой рынок...



Во времена далекого и мрачного Средневековья бытовало поветрие сочинять трактаты в модном тогда жанре pro et contra («за и против», лат.). Авторы той поры не без оснований полагали, что, описав все возможные положительные и отрицательные стороны явления, они смогут дать абсолютно объективную картину происходящего. Мы, дети просвещенного двадцать первого века, не можем огульно отметать опыт предшествующих поколений, а посему я решил опробовать этот старый метод противопоставления аргументов и фактов на новом материале, и как результат этой пробы предлагаю читателям несколько рассуждений.



▲ А ведь на реальной войне силы ООН превосходили иракскую армию в разы! Даже и не скажешь...



▲ Больше всего на войне страдают мирные жители: козы не доены, арахис не сжат...

РАССУЖДЕНИЕ ПЕРВОЕ: ГРАФИКА

PRO. Потрясающе. Нет, серьезно: просто потрясающе. Как разработчикам удалось сотворить такие пейзажи – разнообразные и нисколько не надоедающие – в пустынных условиях, когда, казалось бы, все разнообразие должно сводиться к наличию или отсутствию одного-двух саксаулов на квадратный километр, разумному объяснению не поддается. Дизайнерское ремесло почти дотянулось до статуса искусства. Про закаты-рассветы на фоне пылающих грузовиков и покосившихся заборов, протянувшихся вдоль чахлых домиков, попадающихся здесь еще реже саксаулов, и вовсе не говорю – лучше, чем в природе. Солнечные блики являются не просто обязательной добавкой, без которой сейчас не обходится ни одна трехмерная игра; они ослепляют настолько, что попасть в противника, находящегося на солнечной стороне можно разве что случайно.





▲ Вот они, родные пенаты. Казарма для солдата – дом родной.

CONTRA. Иногда закрадывается сомнение, а не созданы ли все эти блики-вихри-туманы, так настойчиво затрудняющие обзор игроку, в том числе и для того, чтобы отдохнуть на прорисовке и детализации? Впрочем, сомнение закрадывается — и тут же исчезает: как ни крути, а погодно-климатические условия таковы, что ничего другого ждать и

не приходится. Географическое место для воссоздания на нем игровой ситуации разработчиками выбрано весьма грамотно. Хотя опять-таки возникает сомнение, а не для того ли, чтобы за слепящим солнцем скрыть собственное художественное бессилие? Однако справедливости ради скажу, что и это подозрение рассеивается вместе с пылью, когда взору открываются чудесные живописные ландшафты.

РАССУЖДЕНИЕ ВТОРОЕ: ЗВУК

PRO. С технической точки зрения претензий никаких. Мало того, я, например, впервые на PC встретил полноценную многоязыковую поддержку, реализованную именно в звуке. Вместо обычных в подобных случаях иноязычных титров, сопровождающих английскую речь, слух ласкают дублированные профессиональными актерами диалоги. Так что если вы знаете, скажем, немецкий язык лучше английского, то смело выбирайте его при установке: никаких надоедливых субтитров вам не попадется.

CONTRA. Смело выбрал немецкий



▲ Поддержка с воздуха: нам Линкольн дал стальные руки–крылья, а вместо сердца – каменный топор.

язык при установке. Не знаю, кому как, а на мой вкус, актеры явно перестарались: если закрыть глаза, то американский миротворческий контингент очень напоминает зондеркоманду СС (если открыть – тоже).

РАССУЖДЕНИЕ ТРЕТЬЕ: МЕНЮ И НАСТРОЙКИ

PRO. К сожалению, сказать нечего.

CONTRA. К сожалению, сказать есть что. Настройки видеорежимов и всяческих прочих графических радостей можно менять только до начала игры. Кроме того, и менять-то особенного нечего: несколько видов разрешений экрана, качество текстур (высокое/низкое), да еще пару-тройку мелких опций, также регулируемых лишь кнопкой ВКЛ/ВЫКЛ, а не ползунками. Так что если кто-то привык к сложным и тонким настройкам, какие присутствуют, например, в «Серьезном Сэме», то он будет сильно разочарован. Войдя в игру, можно регулировать лишь громкость звуковых эффектов и музыки, а также менять клавиши управления.

РАССУЖДЕНИЕ ЧЕТВЕРТОЕ: ГЕЙМПЛЕЙ

PRO. Игра чрезвычайно динамична и способна привлечь даже того, кто не шибко увлекается забавами подобного рода. Достигается это привнесением элементов, более подобающих shooter'ам чисто аркадного характера. Именно оттуда пришла, например, возможность собирать аптечки, появились нарочито усложненные ландшафты, а также совершенно непотребные количества противников



▲ Будьте осторожны! Отдача у этого миномета та еще. И слона на скаку остановит.

на горемычную душу главного героя, и без того измученного нарзаном.

CONTRA. При всей своей динамичности, даже если хотите, разухабистости игра никак не тянет на полноценный sim war. Конечно, кто-то может возразить, что она на это и по замыслу не претендовала, но стоило ли в таком случае недвусмысленно связывать игру с определенным историческим событием? К тому же играть вы сможете только за америкосов или за англичан. Мысль о том, что кому-то захочется помочь иракцам защитить свои интересы (что, кстати сказать, гораздо сложнее, учитывая, что межнациональные силы имели подавляющее преимущество над иракской армией), разработчикам в голову не пришла.

РАССУЖДЕНИЕ ПЯТОЕ И ПОСЛЕДНЕЕ: ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ

PRO. Чуть попозже.

CONTRA. На счет преемственности я, конечно, мягко выразился. Вообще-то следует говорить о вторичности и пла-



▼ Иногда в игре предоставляется счастливая возможность пострелять из стационарного оружия. В данном случае – из пулемета.



гиате. Игра похожа на всех своих товарок, представляющих жанр, разом. Такие же карты с описанием миссий, такой же «реализм» (1-2 пули – и вас уже можно чем-нибудь наградить. Посмертно), такое же стандартное обучение игрока и, соответственно, героя в какой-нибудь типичной казарме. Да и что здесь еще придумаешь-то? Все уже давно выдумали и реализовали.

PRO. Да, все выдумали, да, реализовали, а играть в Desert Storm все равно интереснее, чем, скажем, в большинство тактических шутеров вроде Operation Flashpoint. Посему предлагаю говорить все-таки не о вторичности (которая, как ни крути, а иногда абсолютно очевидна), а о достойном развитии традиций. Впрочем, если не хотите говорить – не надо. Я вас не заставляю. В конце концов, я всего лишь попытался осветить явление с разных сторон. Решать, дорогие читатели, вам. Но поверьте, что сыграть в это стоит. ■

КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

17 января 1991 – началась операция Desert Storm («Буря в пустыне»). Под командованием американского генерала Нормана Шварцкопфа объединенная армия ООН начала наносить ракетно-бомбовые удары по технике и живой силе иракской армии.

24 февраля – начался наземный этап операции с марш-броском танковых армий в тыл противника.

27 февраля – армия Ирака была разгромлена с полным поражением и огромными потерями. Кувейт был освобожден.





РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ **ПЛЮСЫ**

Сумасшедшая игровая динамика, заставляющая вспомнить «Серьезного Сэма», вкупе с великолепной графикой, проходят «на ура».

■ **МИНУСЫ**

Не хватает нормального меню с графическими настройками, да и систему сохранения в игре можно было продумать получше.

Если бы не тот факт, что разработчики не сделали, по большому счету, абсолютно ничего нового (если не считать антуража), без колебаний поставил бы игре еще более высокую оценку.

8,5

НА ДИСКЕ

MEDIEVAL: TOTAL WAR



НА ТРОИХ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** Strategy
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Activision
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
- **РАЗРАБОТЧИК:** Creative Assembly
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 64 MB RAM, 3D-ускоритель (32 MB)
- **ОНЛАЙН:** http://www.totalwar.com/
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12347

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Куда податься благородным сэрам по вечерам? Кричать извозчику «до ближайшего игроклуба!» – дело гиблое. Кроме «кантры» вы там ничего не найдете. Игроклубы – единственные развлекательные заведения, куда лучше всего приходить со своим. Поэтому готовимся заранее. Что там у нас новенького? Medieval:Total War? Что надо. В клуб! В клуб!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
ALEX-GLAGOLEV@YANDEX.RU

Играть в M:TW в сингле, тратить время, хулить AI, портить глаза – не наш выбор. Тот же Shogun: TW. Спасибо. Свое за ним уже отсидели.
Когда русские берут Шотландию, все превращается в фарс. Мы не требуем тетки-истории с твердокаменным лицом. Но реализм был заложен создателями, напихавшими в игру кучу дат, исторических справок, политических деятелей… Это не «Европа». На скринах – сражения, а не глобальная карта. Все, что нам нужно от M:TW – скомандовать engage! сотне шевалье.
Глаголев (Glagol), ВВП (Perestukin), Щербаков (Player 1) появились в дверях игроклуба.



Осада замков – единственная существенная особенность M:TW от своего предшественника Shogun: Total War.

СЭР PERESTUKIN

Когда-то в детстве мы с Щербаковым играли в солдатиков (они были преимущественно пластмассовые и поголовно состояли в рыцарском сословии). Расставляли две армии и швыряли в них палками. Затем подводили итоги «тура». Как патологоанатомы, мы рассматривали место падения снаряда, устанавливая выживших на новые позиции и сочиняя эпические саги павшим. Теперь мы не играем в солдатиков. Пакеты, набитые «смолл солджерс» нашего детства, заброшены под диван. Но чувство глубокого пиетета к рыцарской прослойке осталось. Да и Щербаков остался не отмщенным за ТЕ сражения. Решено — идем тестить M:TW в клуб. И первое, что я сделал, попав в это богоугодное заведение – купил feudal knights на 15 тысяч флоринов. Не руководствуясь ничем, кроме: «красиво идут, сволочи». Отключив формацию, пустив камеру в свободный полет, наблюдал за конно-железной лавиной. Конечно, я

проиграл. На что наткнулись мои отборные воины в сброде Глаголева aka Glagol, который даже не все слоты заполнил воинами – не помню. Но в итоге мне представилась возможность наблюдать, как мои рыцари скачут еще быстрее, но уже в обратном направлении.
Дальше было мое веселое наступление одними верблюдами. И сражение между мной и Glagol'ом, не обратившими внимания на оказавшегося между нами сэра Щербакова с войском (тсс, он между нами). И взятия замков с огрызающимся внутри тем же Щерби. Было три часа прекрасного настроения и драйва. Одно «но». Поскольку система боев выглядит как attacker vs defender, то нечетное кол-во игроков создает некоторый дискомфорт.

СЭР GLAGOL

Впечатлений, если честно, накопилось на полноценную статью, но коль скоро в объемах мы ограничены, то буду по-телеграфному краток. Итак, по пунктам.
Во-первых, скажу сразу, что играть в это можно исключительно по сетке. Для неграмотных повторю еще раз по складам: ИС-КЛЮ-ЧИ-ТЕЛЬ-НО. В синглплеере на второй минуте игры глаза сами собой как-то незаметно слипаются, и пробуждение наступает лишь при ударе головой о монитор. Но зато после нескольких легко пролетевших часов игры в многопользовательском режиме осталось весьма приятное ощущение веселой суматохи, которое не сможет дать ни один сингл.
О морали следует упомянуть отдельно. Суть этого явления состоит в том, что боевой дух ваших войск в самый ответственный момент может поколебаться настолько, что солдаты вместо того, чтобы доблестно проливать кровь, пот и слезы на поле брани, разворачиваются на сто восемьдесят градусов и, задрав штаны, начинают улепетывать с такой скоростью, что способны составить конкуренцию болиду Михаэля Шумахера. Я, например, своими глазами видел, как элитный отряд в восемьдесят человек убегал всего лишь от дюжины рыцарей.
К разряду более безобидных несуразиц относится возможность рандеву на поле брани войск, которые по определению никогда не могли встретиться. Только в Total War византийцы, датчане и французы смогли сойтись в сражении на среднерусской полосе. Рекомендую – настроение поднимает радикально!
И напоследок о музыке, хотя о ней надо было бы сказать в самом начале. За саундтрэк по пятибалльной шкале – твердые шесть баллов. За озвучку эффектов – еще семь. Это надо слышать! Топот лошадей, крики и стоны солдат, разрывы снарядов создают совершенно непередаваемую атмосферу, полностью возмещая несколько досадное графическое однообразие. Выражение, что «игрушку на 90% делает звук», относится сюда в полной мере.
В качестве заключения опишу самое неприятное и самое приятное из впечатлений, оставшихся от игры. Неприятное: обидно было видеть, как русские под предводительством какого-то немыслимого боярина (ну, и моим руководством тоже) позорно облажались, можно сказать, на своем же поле – в сибирской тайге – перед вражеской дружиной не менее немыслимых египтян. Самое приятное: десять минут гонял по карте сборные войска сэра Перестукина одной конницей, пока у нее не кончился бензин. Это воспоминание я сохраню в душе на долгие годы.

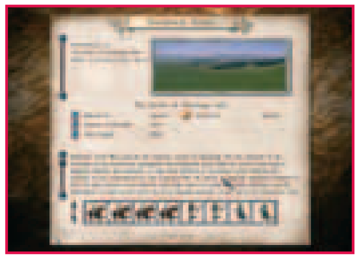




▲ Подобное столкновение легко могло произойти во времена испанской реконкисты.

СЭР PLAYER 1

Несмотря на общее стратегическое великолепие Medieval: Total War, проявляющееся в основном в однопользовательском режиме, мультиплеер производит достаточно спорное впечатление. Мало того, что многопользование могло предложить нечто вроде полноценной multiplayer-кампании, так еще и бои в отрыве от основной части игры, что ни говори, выглядят несколько сумбурно. И не важно, сколько мы будем говорить о стратегичности и глубине игрового процесса. По большому счету, не так уж далеко Medieval: Total War ушел от Warhammer: Shadow of the Horned Rat и Warhammer: Dark Omen. Игра, при всей своей невероятной проработке (по крайней мере, в том, что она такова, нас настойчиво пытаются убедить), дает достаточно небольшой простор для по-настоящему серьезных, по-настоящему продуманных маневров, а, кроме того, грешит по части управления и интерфейса. В целом, как ни странно, результат получается занятным, но я от Medieval: Total War ждал чего-то большего. Возможно, после многодневных просиживаний штанов за Medieval и можно пересмотреть свое отношение к проекту, но стимула к подобным действиям нет практически никакого. ■



▲ Режим «исторических сражений» оживляет битвы из учебников. Заново слить "Калку" – запросто.



«СИ» СОВЕТУЕТ

Как говорится, спроси себя: «Во что играть? С кем играть? Где играть?» Если на все вопросы получаешь удовлетворяющие ответы, значит неплохо проведешь время. M:TW получил неплохой бал благодаря обстановке, где проводились тесты. Здоровенные мониторы, большие закрытые наушники, отсутствие тормозов и, вы знаете, любая игра приобретет некоторую привлекательность. Мы гамались во «Всесоюзном центре музыки и кино», что на Ленинском 11. Претензий нет.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Тактика, мораль, графика, тысячи юнитов – все это можно вписывать в актив M:TW. Но главное – это сталкновение двух лавин конников.

■ МИНУСЫ
Сингл ску-у-учен. Стоит один раз нажать кнопку автоматического боя – и все вы на системе. Соскочить не получиться.

Собрать народ. Поставить всем игрокам по 50 тысяч флоринов. И можно устроить такую сечу на полчаса, что век будете вспоминать.

7,5



НА ДИСКЕ

DINO STALKER

ЗАЛЕТНЫЙ КРОКОДИЛ

Серия Gun Survivor — что твой повторно изобретенный велосипед: вроде бы шутер, дружит со световыми пистолетами, а взглянешь пристально на управление – чистый FPS, клавиши стрейфа в комплекте. Очередная часть гибридного сериала, в Японии носившая название Gun Survivor 3: Dino Crisis, доплыла до наших берегов. Постращать.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** shooter
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=650039 ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12519

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Генеалогия Gun Survivor никаких особых надежд изначально не внушала: предыдущие серии, чье действие происходило во вселенной Resident Evil, были играми не просто слабыми, а образцово плохими. Естественно, продавались они кое-как. Но Capcom с упорством преследующего грабли маньяка продолжает поддерживать эту ветку игрушек, игнорируя разгромные рецензии в прессе, закрывая глаза на исчезающе низкую динамику продаж. И вкладывая в разработку сиквелов все большие средства. Жаль только, что проедают их авторы CG-роликов, а не шлифующие геймплей тестеры. Но обо всем по порядку.

ГДЕ ОНИ БЕРУТ ТАКУЮ...

А заведенный порядок требует оглашения скандального факта. Команда сценаристов Flagship наркоманит почерному. Авторы сюжетов Resident Evil 2 и Onimusha: Warlords на этот раз выдали историю, способную соперничать с лучшими творениями К. Кастанеды, Х. Томпсона и Б. Ширянова, причем взятыми вместе. Всего трех минут игры в Dino Stalker достаточно, чтобы понять – ТАКОЕ могло родиться только в головах законченных junkie. Так и видится офис Capcom: сценарист, откусывая от ароматного гриба, проникновенно восклицает: «Братцы, это игра про динозавров, так пусть она начинается, м-м... над Атлантикой в 1943 году!». Из противоположного угла прокуренной переговорной ему вторит коллега-киноман, водящий тысячейеновой купюрой по рассыпанному на столе белому порошку: «Точняк, и пусть там будут самолеты, как в Перл-Харборе, и здоровые такие птеродактили, а потом чтобы из песка торчала статуя Свободы!». Третий сценарист, деловито цедя в пакет японский суперклей, вносит свою лепту: «Пускай еще сделают, чтобы можно было кататься на джипе, и чтобы из воды выпрыгивали такие длинные, кожаные, эти... крокодилы, во!».

ДУРЬ!

Имеем смелость утверждать, что примерно так родилась на свет история о пачками сбивающем нацистов летчике-асе Майке Вайрде (Mike Wired); кровожадных динозаврах, хронопортированных в будущее со своим вожаком, в котором, аки в яйце, заключена угроза всему их роду; манипулирующем пространством и временем суперкомпьютере и аутичной девушке, по документам приходящейся суперкомпьютеру родной дочуркой. Такую галиматью стесняются городить

СНИМАЕМ ПОКАЗАНИЯ

На прохождение каждого этапа отводится временной лимит (обратный отсчет идет в верхнем правом углу экрана). Разбросанные на уровнях разноцветные кристаллы прибавляют к стремительно убывающей сумме по несколько дополнительных секунд. В верхней левой части экрана подсчитываются очки, внизу слева находится индикатор жизни. Внизу справа расположены пиктограммы доступного и экипированного оружия, а также счетчик зарядов. Снизу по центру – радар.







▲ Вы спрашиваете, почему исчезли динозавры? Да перестреляли их всех к сами знаете чьей бабушке, причем за ограниченное время...





▲ Неизвестно, могли ли кронозавры выпрыгивать из воды подобно дельфинам, но нас эта находка Dino Stalker порадовала до глубины нашей коллективной души.



даже фантасты третьего эшелона, а Capcom хоть бы хны. Попробовали бы сотрудники Flagship сунуться со своим сценарием в Голливуд – да их бы расстреляли прямо на месте, чтобы не позорили профессию. Посему мы вдвойне благодарны Capcom. За то, что эта компания выискивает столь самобытных сценаристов, и за то, что находит смелость давать их творениями зеленый свет. Еще пара годиков избранного курса, и появится игровой аналог студии Дарио Ардженто, короля трэшевых фильмов ужасов.

▼ Красные хохолки овирапторов напоминают шапочки янычар. Тонкий стеб над Turok: Evolution? А вообще они любили яйца...









▲ Семейная парочка карнотаурусов подписалась работать боссами. Эти зверьки – противники серьезные, и столкнетесь с ними вы не раз.



ПОШАГОВЫЙ ТИР

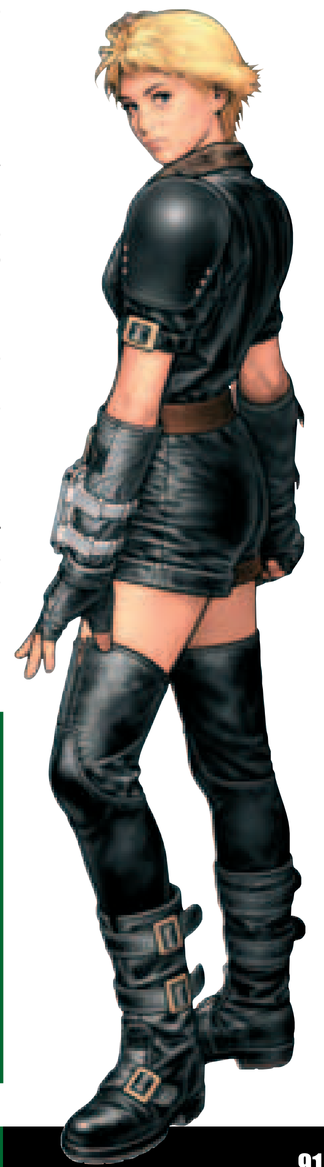
Коренное отличие геймплея Dino Stalker от «рельсовых» шутеров типа Time Crisis в том, что тут игроку позволено не только стрелять или не стрелять, а еще и самостоятельно передвигаться по незамысловатым уровням. Преступлением было бы не порекомендовать в качестве оружия G-Con 2 от Namco, лучшую световую «пушку» на рынке. Только не ждите, что здесь наконец-то пригодится крестовина в торце пистолета – на ней удачее всего вывихивать пальцы. Более удобна связка G-Con 2 (для стрельбы) и обычного Dual Shock 2 (для навигации), но даже при такой раскладке немало воды (и бесценных continue) утечет, прежде чем вы приноровитесь к своевольному управлению и неспешной скорости игры. Даже будучи окруженным стаей кровожадных хищников (положение врагов отражается на радаре), лейтенант Вайрд ворочается по сторонам лениво, словно застряв в густом киселе. А в шутере промедленье смерти подобно.

О ВКУСАХ НЕ СПОРЯТ

Буржуинские органы массового информирования геймеров почему-то в один голос журят графику – дескать, текстурки тут замыленные, геометрия простенькая, aliasing повсеместно кажет ехидный оскал. Без паники! Компадре Щербакофф не даст соврать, графика тут нормальная. Зажрались западенцы – пусть Ninja Assault запустят и сравнят. Наркотические глюки Flagship получили достойное полигонное воплощение: пулеметы строчат, машины ездят, динозавры скачут тудасюда, крокодилы гордо взмывают в зенит – все строго по плану. Между прочим, праздник заглянул на улицу любителей видео: каждый этап предваряется и завершается CG-заставкой, порой весьма продолжительной, по качеству где-то на уровне роликов из Dino Crisis 2. Вполне зрелищные, они шаг за шагом все шире распахивают красочную картину гротескной истории игры, и с каждой новой сюжетной сценкой она оказывается еще более безумной и сюрной. Иными словами, любители «световых» шутеров для PS2, привычные к простенькой графике портов с игровых автоматов, внешним видом Dino Stalker вряд ли будут разочарованы. Жаль только, что к приятной графике прикручен совсем не дружелюбный по отношению к нам, пользователям, игровой процесс. Что поделаешь – карма сериала. ■

МНЕНИЕ АЛЕКСАНДРА ЩЕРБАКОВА

Dino Stalker – это определенно лучшая игра со времен G-Surfers. Кудесники из Capcom хватают нас за жабры потрясающим стилем и невероятной долей жгучего маразма. Играть в Dino Stalker, разумеется, затруднительно. Но погружение в атмосферу опьяняющего дино-трэша стоит всех мучений. Кроме того, вы просто обязаны взглянуть на помесь дельфина и крокодила, который уже успел стать неофициальным мэскотом нашей редакции, а также детально изучить сторилайн Dino Stalker, который даже в наркотическом бреду пригрезится далеко не каждому.



РЕЗЮМЕ

СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ

Древний аллигатор, весь в зубах, на бреющем полете устремляющийся в сторону жертвы – одно из самых сильных игровых впечатлений за год.

■ МИНУСЫ

Всю лафу портит неудобная, замедленная модель управления движением героя. Парадокс, но блестящие снайперские навыки вас не спасут.

Пока что лучший Gun Survivor. Оригинальные задумки реализованы очень странно, зато в это хотя бы можно играть. В наших глазах сюжет прямиком из дурдома тянет на плюс.

6,0

НА ДИСКЕ

THE SIMS UNLEASHED

СОБАЧЬИ БОИ В СИМСВИЛЛЕ

Признаться по совести, отстал я от жизни, безбожно пропустив выход The Sims Hot Date и Vacation. Поэтому появление Unleashed-версии на винчестере стало для меня еще более революционным, чем для некоторых из вас. Да чего там... Я просто не узнал игру! Несмотря на то, что эмоции описанию не поддаются, попробую сотворить невозможное. Итак...

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** SIMulation ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** оригинальная версия The Sims, 950 MB HDD ■ **ОНЛАЙН:** http://thesims.ea.com/us/index.html?frame_src_content=/us/about/unleashed/
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12052

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU



▲ Не отходя от кассы, можно получить квалифицированную консультацию на предмет воспитания своего любимца. А можно даже нанять профессионала, чтобы он позанимался с малышом.





ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

... все участки в Симсвилле теперь будут делиться на «жилые» и «общественные». Первые – оставшиеся от прошлых версий, где будут проживать такие же симы, как и ваш. Вторые – парки, кафе и прочие заведения, где сим сможет просаживать кровно заработанные, отдыхать и развлекаться. Кроме уже построенных Maxis'ом, вы можете строить свои заведения и использовать их по назначению.

... к уже имеющимся диалогам добавятся 17 новых, как класса «Сим – Сим», так и класса «Сим – Животное».

▶ Мисочку с «Китекэтом» и водой поставил прямо перед входной дверью, чтобы не забыть покормить питомца перед выходом на работу. А то проголодается и сожрет мои тапочки...

Maxis пошли по пути наименьшего сопротивления в разработке дополнений. Нет, правда, если вдуматься, то творцы всяких Diablo и Icewind Dale вынуждены ломать голову, придумывая новые сюжеты, монстров, локации, карты. С симами все намного проще – прислушивайся к разговорам сотрудников в офисе, и у тебя на руках полноценный сценарий следующего add-on'а. Разыгравшееся воображение само рисует эти ситуации: «Ты чего смурной?» – «Дьявол! Лучше бы я вообще не дарил ей этого щенка. Представь, в первый же день эта пушистая тварь умудрилась стянуть со стола кусок колбасы, отжевать добрую половину моих любимых кроссовок и обгадить турецкий палас, который я купил по башнесносной цене!!!» Скорее всего, именно так появились на свет The Sims Unleashed.



Правда, одним дополнением к сюжету тоже не обошлось – добавилось еще море новшеств. Принципиально изменился город, обновился список реплик и поведений персонажей...

НЕ БЫЛО ЗАБОТЫ – КУПИЛА БАБА ПОРОСЯ

Unleashed можно назвать «Большой Засадой Maxis». Судите сами: по дорожкам вокруг свежеиспеченного дома начинают нарезать круги стаи беспризорных котят и щенков. Попугаев и черепах не видел, но и те, видать, периодически пролетали/проползали, только шифруясь. Естественная реакция любого здравомыслящего сима, у которого выдалась свободная минутка – выйти из дома и приласкать, поиграть.
Привести в дом пушистого бомжа не получится – за любую тварь придется выложить солидную сумму наличности (2-3 стартовые дневные зарплаты). И тут-то начинается самое интересное – чтобы купить животное, необходимо съездить на Птичий Рынок в Старом Городе. Вызываете якобы такси (на

▼ Пожалуй, все же куплю этого милого песика. Мы с ним как-то сразу поладили. Да и по знакам Зодиака совпадаем. Так, надо покопаться в кошельке, уточнить сбережения.



РЕЗЮМЕ | **СТРАНА ИГР**

■ **ПЛЮСЫ**
Дополненная концепция игры. Можно сказать, получился симулятор жизни домашних любимцев. Лишнее удовольствие для игрока.

■ **МИНУСЫ**
Если бы добавилось парочку мелодий и шкур интерфейса, я бы против не был. Для кого-то это культ, но и альтернатива не помешает.

Поистине находка для фанатов симов, у которых дома ютится представитель братства меньшего. Очередная удачная веха на пути к вожделенным The Sims Online.

8,0

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

... в любой поездке по окрестностям (будь то Птичий Рынок или парк культуры и отдыха) вас будет сопровождать вся семья, включая животных. Поэтому без обучения любимца команде «сидеть и ждать» будьте осторожны в выборе места путешествия.

... у животных есть такие же потребности, как и у заурядного сима. Они хотят есть, пить, спать и, простите, гадить с точно такой же периодичностью. И горе вам, если вы забыли покормить обожаемую тварь – рискуете попасть на ужин проголодавшемуся созданию.



▲ Не вполне удачная попытка поучить котенка делать сальто–мортале. Отказывается категорично, с характерным шипением. Ну и ладно, давить не буду.

деле это оказывается нормальный маршрутный автобус) и покорно ждете. Птичий Рынок развернулся на четыре (если не больше) поля и включает в себя пяток отдельных павильонов для разных видов зверей. С понравившимся животным можно поиграть, на деле определив, найдете ли вы с ним общий язык в дальнейшем. Остановив выбор, платите в кассу и генерируете новый персонаж – шкурку, пол, имя. Все, как с полноценным игровым персонажем. На месте же, в зоомагазине, можно пообщаться с дрессировщиком, выяснив, как ухаживать и дрессировать своего любимца. За отдельную мзду профессионал даже научит животное простейшим трюкам. Осчастливленные новой покупкой, вы снова вызываете автобус и возвращаетесь домой.

МЫ В ОТВЕТЕ ЗА ТЕХ, КОГО ПРИРУЧИЛИ

Эти слова Антуана де Сент-Экзюпери становятся лейтмотивом всей дальнейшей игры. Ибо животные, как полноправные члены семьи, начинают требовать исполнения своих желаний и удовлетворения потребностей. Для начала нужен дом. Благо, Maxis позаботились о создании полноценного ассортимента. Но! Для котов – одно, для собак – что-то другое. Да и черепашка вряд ли согласится жить в птичьей клетке. Обязательный атрибут носящихся по дому четвероногих – миски с едой и питьем, а котам, никогда не отличавшимся неприхотливостью, неплохо бы установить гигиенический туалет типа «Катсан» и приспособление для заточки когтей типа «полено обыкновенное».

Кроме того, как любому члену семьи, братьям нашим меньшим требуется общение. Разумеется, на более низком уровне, чем с себе подобными (на то они и меньшие), но с аналогичными реакциями. Любое ваше слово или действие может быть встречено либо дружелюбным повиливанием хвоста, либо яростным лаем и злобным шипением.

НЕ ЗВЕРЬЕМ ЕДИНЫМ ЖИВ UNLEASHED

Как любой нормальный add-on, The Sims Unleashed не мог остановиться только на добавлении зоопарка в Симсвилль. Добавились 125 новых объектов, большая часть которых, честности ради надо сказать, связана все с теми же питомцами. Но вместе с тем это самый большой сет за всю серию. Газетная колонка «Wanted» и компьютерный сайт «Jobs» предложат на выбор 5 новых профессий. Работа дрессировщиком позволит убить двух зайцев – с одной стороны принося прибыль, с другой – повышая навыки общения со своим собственным любимцем. Кроме того, вы можете стать поваром, циркачом, учителем и даже податься в шоу-бизнес!

Да и сам Симсвилль стал на порядок больше – скромные 10 участков расширились до 40! Кроме Птичьего Рынка появилось еще несколько заведений кефирного характера — типа парков, магазинов, кафе и так далее. В парках можно найти мини-игры для ваших питомцев, как, например, подобие «Дог-шоу» — скромный животноводческий конкурс.



В инвентарь добавлены аксессуары садовода-огородника. Трепещите, любители повозиться на грядках, окучивая картошку и пропалывая клубнику. Утомила работа? Пустите ее побоку. Занимайтесь грядками, питайтесь выращенным, излишки толкайте на местном черном рынке. И прибудет вам счастье.

ШЕРСТЯНЫЕ ПИКСЕЛИ

Петь дифирамбы в сторону графики, музыки и интерфейса особо не буду, все по-прежнему. Насчет этих изменений Maxis особо не озадачивались. Единственное заметное непрофессиональному взгляду новшество – стартовый заставочный экран с выбором разрешения монитора 800х600 или 1024х768. Да и то — вся разница в размере игрового окна. Признаться, в плане изменения графики я ожидал от add-on'а побольше...

Ну да это мелочи. Симы – есть симы. У кого-то при виде ставшего милым сердцу синего экрана брызжет слюна от переполняющей

NINJA ASSAULT

РЕДКИЙ ВИД

НА ДИСКЕ





Забудьте все, что вы знали о ниндзя. С сегодняшнего дня затянутые во все черное бесшумные воины-призраки выкидывают на свалку вострые фамильные катаны и сюрикены, официально меняя пристрастия в пользу огнестрельного оружия.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Namco ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.namco.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12588

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU

Настало время послать коту под хвост все постулаты кодекса ниндзюцу, плюнуть на искусство невидимости, забыть приемы борьбы тайдзюцу, определить в чистку маскировочный костюм-сидзоко, ядовитые дротики сдать местной знахарке, а заморское понятие stealth action – предать анафеме. Потому как в моде пестро выряженные ниндзя, врывающиеся в гущу врагов, стреляя с двух рук. Желательно – из пары синих G-Con 2. Именно таких героев зовут нынче выручать прынцесс из лап зловещих сегунов.



Один из боссов – демон-голем с брешью на груди, будто бы приглашающей: "Стрелять надо в меня!"

СУДЬБА САМУРАЯ

Пару лет назад Ninja Assault стала первой игрой Namco для сеговского аркадного чипсета Naomi, почти аналогичного железу Dreamcast. Порта на DC не получилось по причине скоропостижной кончины принимающей стороны, поэтому шутер про феодальную Японию переехал на PS2. Обустраиваясь на консоли, игра обзавелась расширенным арсеналом, режимом коррекции наведения при использовании Dual Shock 2, дополнительными уровнями и режимами прохождения основного квеста (со всеми вариациями получается аж 33 миссии за троих персонажей), обширным разделом Practice с мини-играми вроде стрельбы по плавающим в бассейне карпам, удерживанию выстрелами в воздухе монетки, поиску в ящиках золотых кошек и другими заданиями для тренировки скорости реакции. Горячо приветствуются соревнования с друзьями – изобилующий бонусами режим для двух снайперов (кооперативный в сюжетных заданиях и versus в тренировочных) позволяет выжать максимум удовольствия из стрелялки, при одиночной игре смертельно наскучивающей прогоне эдак на втором.

ДЛЯ СВОИХ

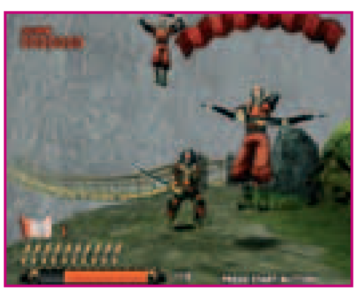
Насколько перестрелка с участием ниндзя лучше других шутеров Namco, сказать сложно. Лично мне чуть больше импонирует готическая атмосфера Vampire Night, а кто-то с таким же успехом отдаст голос за Time Crisis 2 из-за тамошней возможности прятаться за деталями рельефа. Правда жизни в том, что поддерживающие G-Con 2 игры выходят настолько редко, что энтузиасты жанра будут рады пополнить коллекцию любой из них. ■





ВИДОК

Пресс-релиз уверяет нас, что оригинальная графика подвергнута тщательной переработке. Если это так, что страшно подумать, как Ninja Assault выглядела на игровом автомате. Двигающиеся рывками (когда же в шутерах появится motion capture?) рубленые модели персонажей на фоне ощетинившихся прямыми углами декораций как-то не вяжутся со словами о драматических улучшениях в облике игры. Похоже, Namco только подправила текстуры и добавила пиротехнических спецэффектов.



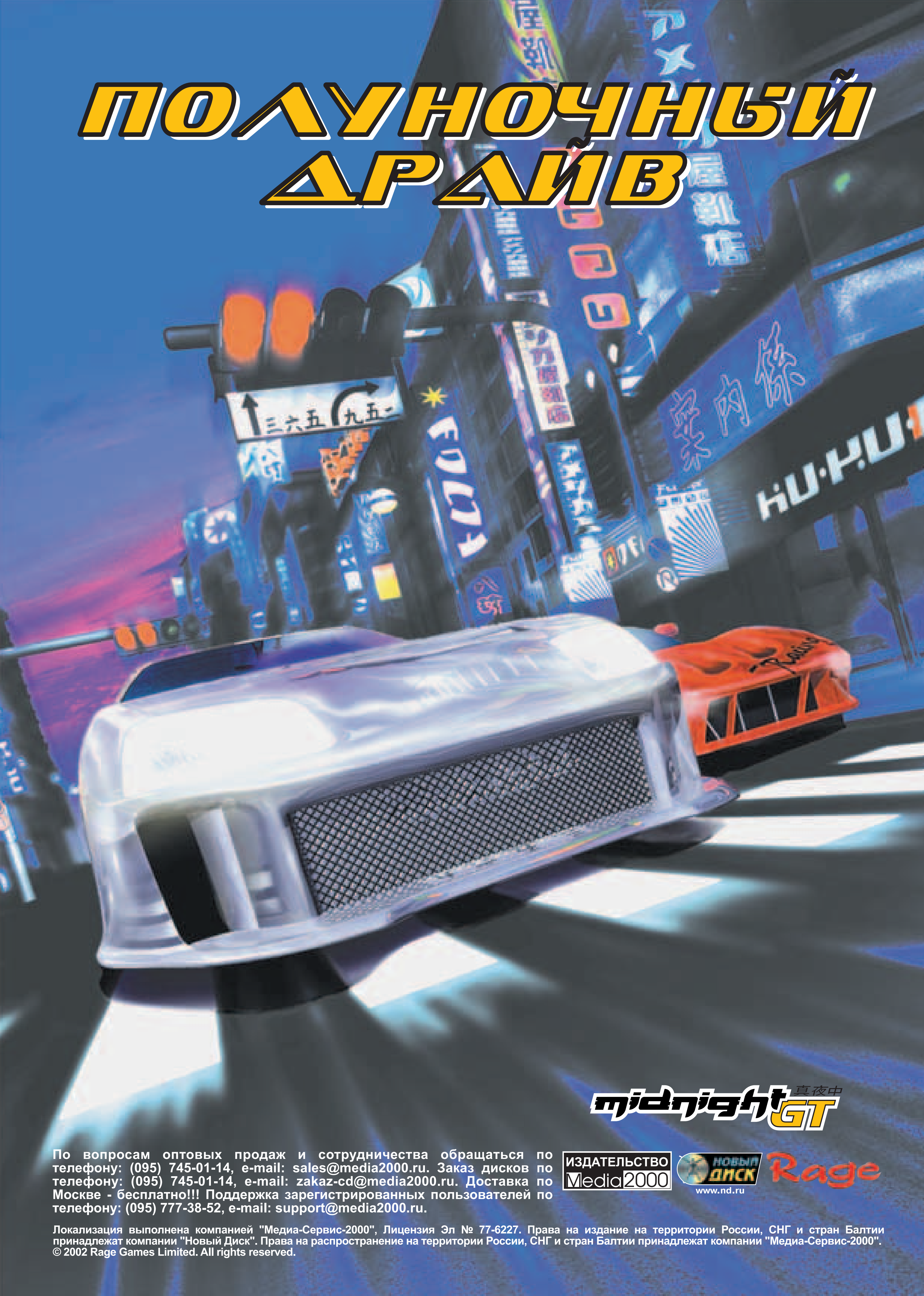
РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Традиционные для продукции Namco достоинства – огромное количество противников, молниеносная скорость, приятные дополнения.

■ МИНУСЫ
Слишком простая по современным меркам графика, каждым кадром напоминающая о двухлетнем возрасте игрушки.

Проект, который сможет оценить лишь достаточно узкая прослойка хардкорных бойцов со световыми пистолетами, и то за неимением достойной альтернативы. Другим же игрокам можно не дергаться.

6,0


ПОЛУНОЧНЫЙ ДРАЙВ
midnight GT 真夜中
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.



НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

THIS IS FOOTBALL 2003

НА ПЯТКИ НЕ НАСТУПИТ

Серия This is Football всегда стабильно занимала позицию футбольного симулятора второго эшелона. С качеством всегда было нормально, но с продажами порой крепко не ладилось. Но Sony не стеснялась и дальше развивать тематику, в результате чего This is Football, перейдя на PlayStation 2, вышла на качественно новый уровень.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
■ **ЖАНР:** sports
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Soft Club
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Soho Studio
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
■ **ОНЛАЙН:** http://www.tif2003.com/
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12598

Честно говоря, отличить This is Football 2003 от This is Football 2002 очень сложно. Прямо-таки даже невозможно, если вы не упертый фанат предыдущего TIF. Графически игра осталась примерно на том же уровне. Более того, общий стиль, вплоть до оформления менюшек, остался прежним. Порой оторопь берет, даже черти из EA Sports далеко не всегда позволяют себе подобные вольности. Впрочем, несмотря на подобного рода претензии, This is Football 2003 является одним из самых красивых футбольных симуляторов на данный момент, несмотря на практически полную визуальную идентичность по отношению к прошлогодней версии. Единственное, что вызывает серьезные нарекания, так это лица игроков. С технической точки зрения, с ними-то все в порядке. Но с эстетической – смотреть на этих чудовищ нет никаких сил.

Игровой процесс This is Football 2003 также остался практически неизменным. Разве что подтянулся уровень AI. Причем как игроков противника, так и наших футболистов, что на геймплей, следует признать, все же повлияло. То есть действия команды на поле стали более осознанными, и даже без прямого руководства она способна к вполне разумным действиям. Что весьма сподручно при игре в обороне или при отдаче пасов. В целом же геймплей все так же остается вариацией на тему FIFA, но менее отшлифованной, хотя в чем-то и более выигрышной в свете некоторых поздних экспериментов EA Sports с системой пасов. Смущают только некоторые заявления разработчиков, что, мол, This is Football 2003 по глубине игрового процесса не особенно сильно уступает ISS. Это, знаете ли, не смешно.

Основной же акцент в This is Football 2003 сделан на наращивание всевозможных режимов и традиционные апдейты составов команд в соответствии с сезонными миграциями игроков. Главное, что Soho Studio протащила в игру, так это режим Career, позволяющий начать вам тренерско-менеджерскую карьеру со школьных команд и постепенно подняться до профессиональных лиг, завоевывая разнообразные футбольные трофеи.

В принципе, с уверенностью можно сказать, что серия This is Football уверенно держится позади ISS и FIFA и никуда пропадать не собирается. Но даже при всех ее достоинствах конкурентную борьбу с вышеозначенными титанами ей не выдержать. ■

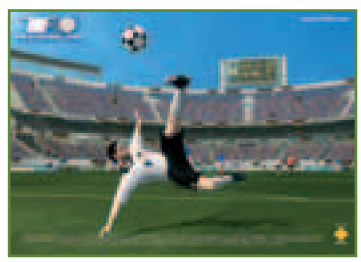


▲ Модели футболистов не стыдно показывать вблизи. Но вот с лицами игроков творится что-то невероятное. Шоу уродцев.



▲ TIF всегда любила поражать непривычными для поклонников FIFA ракурсами. И, возможно, от этого игры становились только краше.





▼ Разработчики уделяют достаточно большое внимание трибунам, хотя до идеала им еще очень и очень далеко.



ЧЕМПИОНАТЫ И КУБКИ

This is Football 2003 предлагает огромное количество разнообразных чемпионатов, кубков и прочих разновидностей соревнований. В этом году и без того серьезный список, который мы могли видеть в This is Football 2002, пополнился двумя десятками новых наименований. В частности, появилось два дивизиона J-League, итальянская серия B, вторые дивизионы английского, голландского, испанского и германского чемпионатов, а также лига MLS, кубок Интертото и суперкубок UEFA.

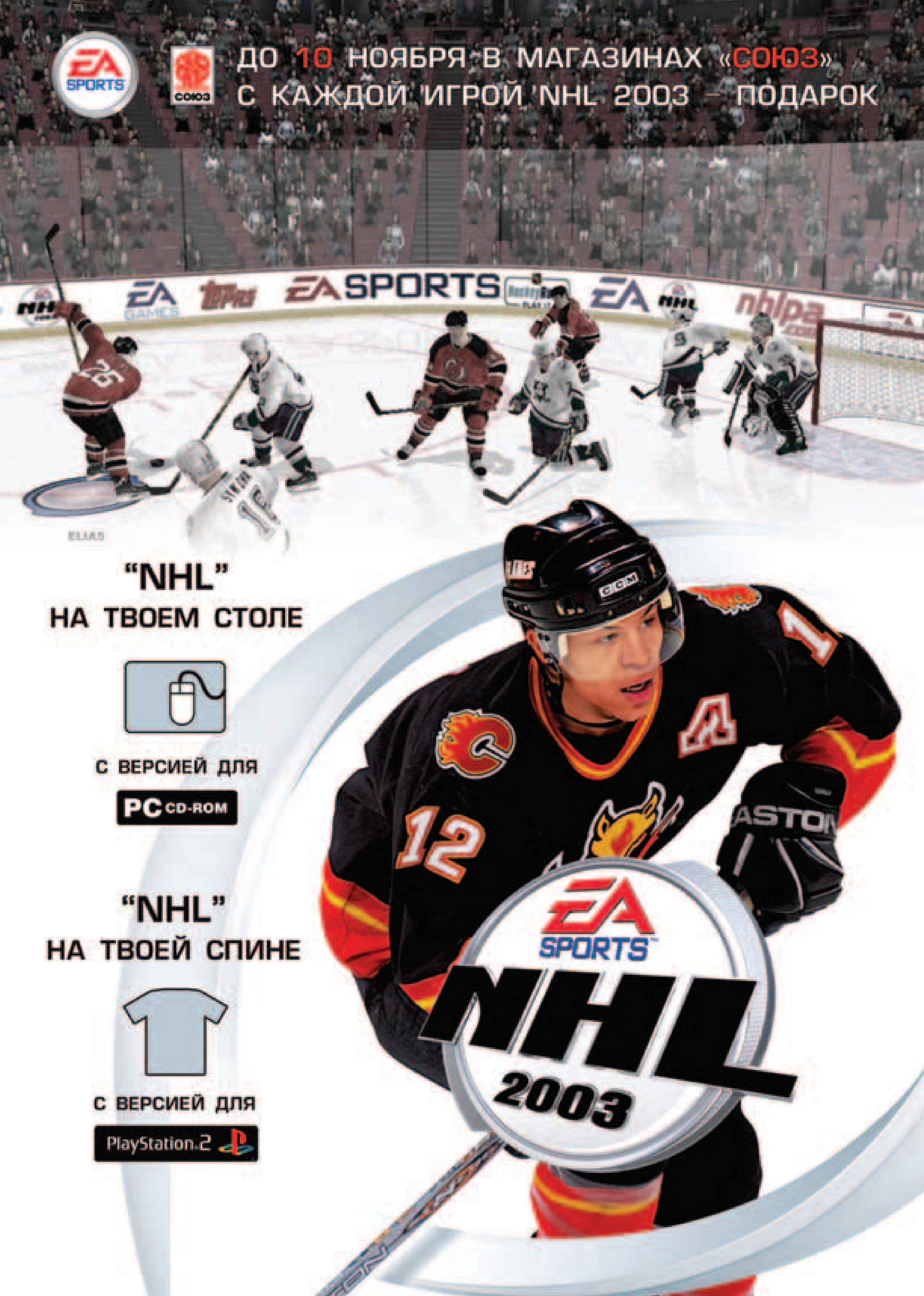
РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Пусть графически игра и мало чем отличается от TIF2002 – все равно это один из самых красивых футбольных проектов.

■ МИНУСЫ
TIF2003 больше напоминает add-on, чем полноценную игру. Да и до весовой категории FIFA и ISS она пока добраться не может.

Уступая конкурирующим сериалам от EA Sports и Konami, This is Football 2003 остается одной из лучших футбольных игр для PlayStation 2.

7,5


EA SPORTS
СОЮЗ
ДО 10 НОЯБРЯ В МАГАЗИНАХ «СОЮЗ»
С КАЖДОЙ ИГРОЙ NHL 2003 – ПОДАРОК
"NHL"
НА ТВОЕМ СТОЛЕ
С ВЕРСИЕЙ ДЛЯ
PC CD-ROM
"NHL"
НА ТВОЕЙ СПИНЕ
С ВЕРСИЕЙ ДЛЯ
PlayStation.2
EA SPORTS
NHL
2003

НА ДИСКЕ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ



STRONGHOLD: CRUSADER

ВОСТОЧНЫЕ МОТИВЫ

Если с одной стороны готовятся к делу приставные лестницы, не исключено, что с другой дожидаются своего звездного часа котлы с кипящим маслом. Речь, разумеется, идет о стратегии Stronghold, прекрасно проиллюстрировавшей в прошлом году все тонкости осады и обороны замков. Признаюсь, дополнения Crusader я преданно ждал с самого момента его зачатия.

- **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** GOD Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firefly Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 64 MB RAM
- **ОНЛАЙН:** http://stronghold.godgames.com/crusader/
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12550

DESERT WARRIOR

На официальном сайте игры в разделе Downloads посреди симпатичных обоев для рабочего стола можно отыскать забавную мини-игру Desert Warrior, весящую в заархивированном виде 253 Kb. Учтите, что вам потребуется по-



следняя версия Shockwave Player, которую можно скачать по адресу http://www.macromedia.com/software/shockwaveplayer. В Deser Warrior вы выступаете в роли лучника, которому необходимо стрелять по мишеням и сражаться с противниками.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

По ряду причин Crusader достаточно резко и, замечу, выгодно отличается от оригинальной игры. Отправив на свалку истории унылые чисто экономические сценарии, создатели уделили куда большее внимание упоенным приготовлениям к обороне замков и захватывающим штурмам вражеских бастионов. И уже не важно, что все новые юниты можно пересчитать по пальцам...

ДЛИНОЮ В ЖИЗНЬ

Взглянув на название, не сложно догадаться, что сюжетная линия игры должна быть каким-то образом стеснена Крестовыми походами. Как выяснилось, привязка крайне условная и существует лишь на уровне кампаний. В начале нас ждет набор обучающих сценариев, завуалированных под первый Крестовый поход, когда армии европейцев подались на Восток и захватили Иерусалим. Во второй кампании мы выступим в роли султана Саладина, подчиненные которого выдворяют крестоносцев из Палестины. Затем в игру вступит английский король Ричард Львиное Сердце, намеревшийся заново захватить Иерусалим. И, наконец, последняя четвертая кампания представит нарезку из исторических событий того времени.

Помимо этого, в Crusader представлен новейший skirmish-режим, в котором до восьми оппонентов могут принять участие в борьбе за обладание землей на любой выбранной карте. Для изощренных игроков даже припасена цепочка из 50 подобных новомодных сценариев, рассчитанная на долгие осенние вечера. AI, кстати, стал заметно агрессивнее: противники шустро развивают экономику, создают укрепленные замки и мощные армии. Не забыт свободный режим, в котором можно заняться сугубо хозяйственными аспектами создания крепости. Не много ли прелестей для обычного дополнения?

НА ВЕС ЗОЛОТА

Исходя из того, что действие происходит на пустынных просторах Среднего Востока, огромное значение приобретают редко встречающиеся на картах оазисы. Именно за участки плодородной почвы происходит основная борьба, ведь ценой ставятся драгоценные урожаи.

Созданию грамотной обороны теперь можно посвятить совсем немного времени, чтобы затем вплотную заняться армией и подготовкой к нападению. Кстати, под опекой Саладина красуются свежеиспеченные юниты, среди которых больше всего запомнились ассасины, способные лазать по стенам и открывать ворота изнутри.

Графическое исполнение по-прежнему радует глаз. И это несмотря на распространенность преимущественно безжизненных ландшафтов. Что говорить, add-on явно удался. Почти по всем параметрам. ■



▲ Любые постройки создаются сию же секунду. Имелись бы только необходимые ресурсы.

▼ У костра собираются прибывшие к вам на огонек жители, пока еще безработные.



РЕЗЮМЕ — СТРАНА ИГР

■ ПЛЮСЫ
Огромное количество новых сценариев, сдобренных исторической подоплекой и образующих, по сути, самодостаточную игру.

■ МИНУСЫ
Ряд недостатков перекочевал прямиком из Stronghold, как пример, отсутствие вывернутого баланса. Удручают пустынные ландшафты.

Все тот же Stronghold, только с большим уклоном в сторону военных действий. Поклонникам оригинальной игры дополнение следует брать без раздумий.

7,0


ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 4
ЭЛЬФЫ ВЕРНУЛИСЬ!
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР»
«ОКЕАН ЭЛЬФОВ»
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 3»
«ЗАТЕРЯННЫЙ МИР 4»
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru
технологии творчества
В ПРОДАЖЕ
С ОКТЯБРЯ 2002
JoWooD
www.jowood.com
Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

COMIX ZONE

Платформа: Mega Drive, PC, GBA
Разработчик: Sega
Издатель: Sega
Дата выхода: 1995, 2002 (GBA)
Эмулятор: Gens, Visual Boy Advance

Представьте себе художника, который попал в собственный комикс. Представьте злодея, заменившего своего создателя в деле подрисовывания новых врагов и их действий. Вообразите комикс, превратившийся в игру.

Никакого банального импортирования героев и/или сюжета в игру. В Comix Zone нарисованный супермен на пару с дрессированной крысой бродит по настоящим бумажным страницам, смачными комиксовыми "БУМ" раздавая тумаки врагам. Удобнейшая интуитивная система боя (задолго до Soul Calibur!) плюс логические загадки плюс нелинейное прохождение (есть даже плохая концовка!) плюс злобные боссы равно гремучий коктейль!



Полюбовались на руины? Герою важнее спасти нарисованную им самим девушку...

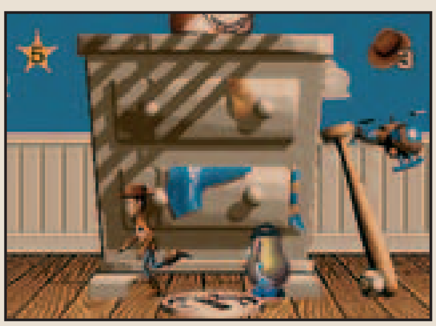
Оформление заслуживает 11 баллов из 10 возможных. Бьете по врагам – от страницы отлетают клочки бумаги. Убивают вас – появляется рука главного злодея с ластиком. Множество эффектов, небывало крупные спрайты, – поневоле сомневаешься в том, что это не, скажем, Sega Saturn. Также это одна из немногих игр, умудряющихся играть качественную музыку на железе MD. Но главное, конечно, это дотошно соблюденный стиль: каждая строчка в диалоге здесь к месту, каждая картинка – от канализации до склада ядерных боеголовок, от школы боевых искусств до опускающегося потолка с шипами – легко узнаваемая ссылка на шаблонные ходы комиксов. Жаль лишь, что это великолепие проходится всего за 30 минут.

TOY STORY

Платформа: Mega Drive, SNES, PC
Разработчик: Traveller's Tales
Издатель: Disney Interactive
Дата выхода: 1995
Эмулятор: Gens, ZSNES

Еще один наглядный пример преимущества оптимизации под конкретное железо над экстенсивным увеличением системных требований, а заодно и апогей величия платформеров по мотивам диснеевских мультфильмов. На PS one и далее последние лишь деградировали.

В середине 90-х видевшие Toy Story в первую очередь обращали внимание на графику – ее небольшой 3D-уровень легко посрамит весь Zero Tolerance, трехмерный задний план – арены МК3, а анимация Вуди – неуклюжих обезьян из Donkey Kong Country. Лишь позже пришло осознание того, что абсолютная непохожесть уровней TS друг на друга – не меньшее достоинство. Вам предстоит и покататься на машинке (вид сверху а-ля Micro Machines, затем – вид сзади), и полетать почти как в Thunder Force, и в классическом платформерном "виде сбоку" выполнить грамотно позаимствованные из одноименного мультфильма задания. Придется убегать от собаки на самокате, тащить изуродованную игрушку и отбиваться ей от врагов, выжить в пиццерии, прячась под стаканом из-под колы. Красиво, интересно, и не так уж просто – почему этот рецепт сейчас позабыт?

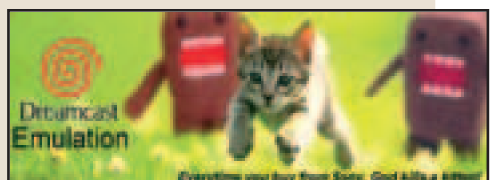


Шериф готовит разведывательную спецоперацию.

ЭМУЛЯТОР PS ONE НА DC

Среди всего многообразия свежих эмуляторов для DC следует выделить бета-релиз PCSXDC 1.3, к настоящему моменту уже хорошо протестированный. К сожалению, авторы не выложили готовый образ диска, предложив лишь подборку файлов, – учтите это перед тем как скачивать архив с http://www.dcemulation.com.

Тестирование показало, что работает большинство игр (в числе которых входят FF7-9, к примеру), причем если уж что-то запускается, то потом работает почти без глюков. После небольшой доработки список совместимости будет тот же, что и у оригинального PCSX (http://www.pcsx.net). А вот скорость работы низка – игры выдают всего 3-8 FPS. Дело в том, что пока есть только софтверный графический плагин, поддержка PowerVR появится позже, после чего авторы надеются поднять производительность до 20-25 FPS. Есть сильный стимул – они хотят утереть нос автору Bleem!cast, снискавшему упрямую нелюбовь эму-сообщества...



С этим релизом старый лозунг зазвучал по-новому!


MOBILE FORCES
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Rage
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".
© 2002 Rage Games Limited. All rights reserved.

ТРЕТИЙ ТАЙМ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** trivia ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск/Медиа-Сервис-2000 ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Cryo ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 6 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 233, 32MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.nd.ru/ ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12615

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

Кто изобрел первый Европейский трофей? Где прошел Кубок Мира 1938 года? Как называется стадион Тоттенхэма? Кто был самым молодым победителем Кубка Мира? Если для вас представляют немалый интерес вопросы подобного характера, то «Третий Тайм» определенно вам приглянется.

Перед нами викторина на футбольную тематику, в которой могут принять участие до шести игроков-знатоков. Крутим мяч, выпадает случайное число, и мы можем совершить указанное количество ходов по клеткам на футбольном поле. Из соответствующей категории



▲ Встроенная подсказка наглядно демонстрирует назначение клеток на поле.



▲ Пройдена уже большая часть поля, и до ворот осталось совсем немного! Скорее бы!

выбирается вопрос, за ответ на который нам присуждаются очки. Ну а дальше – как повезет. Одна клетка требует от нас ответить на два вопроса, другая в случае ошибки отбрасывает на несколько



ходов назад, а третья в случае правильного ответа наделяет игрока Силой.

Джедаи снова с нами. Сила Рывка удваивает результат броска, сила Паса заменяет вопрос другим, а сила Действия позволяет выбрать интересную нам категорию.

Сила Рывка удваивает результат броска, сила Паса заменяет вопрос другим, а сила Действия позволяет выбрать интересную нам категорию. Выигрывает, собственно, тот, кто первым доберется до ворот и забьет гол.

Выигрывает, собственно, тот, кто первым доберется до ворот и забьет гол. Знать бы только правильные ответы.

Вопросы, стоит отметить, в большинстве своем крайне сложны и требуют немалой эрудиции. Всего представлено пять категорий: «Национальные чемпионаты», «Европейские Кубки», «Чемпионаты Европы», «Чемпионаты Мира» и «Другое».

Естественно, «Третий Тайм» стоит порекомендовать только фанатам футбола, желающим знать о своем любимом виде спорта все «от и до». ■

РЕЗЮМЕ

/6,5/

Отличный способ проверить свои познания в футболе и продемонстрировать свою подкованность друзьям.

СТРАНА ИГР

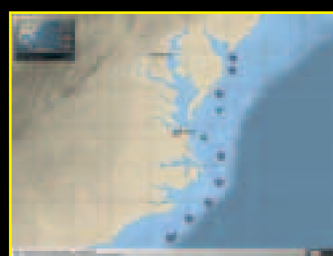
ЭСКАДРА СМЕРТИ

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** simulation ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Новый Диск/Медиа-Сервис-2000 ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubi Soft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ultimation ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 266, 64MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.destroyercommand.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12614

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

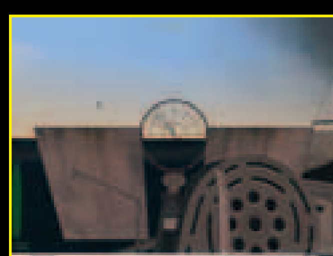
«Эскадра Смерти» – настоящий симулятор эсминца, да к тому же единственный в своем роде. И это без преувеличений. Игра, известная в миру под названием Destroyer Command, до сих пор получает весьма лестные отзывы. И дело тут вовсе не в образовавшейся монопольной ситуации – проект



▲ На стратегической карте отображаются все важные точки.

действительно выполнен на высоком уровне.

В режиме карьеры нам предлагается принять участие в ключевых сражениях WWII. Тихий и Атланти-

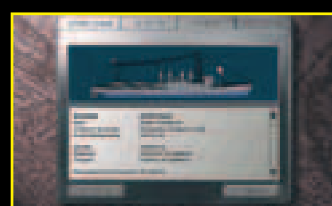


ческий океаны выступают в роли театров военных действий. Причем миссии представленных двух кампаний не страдают от однообразия: если где-то нам предстоит сопровождать транспортные судна, перевозящие ценные грузы, не исключено, что позже нам придется вступать в бои с вражескими подводными лодками. И это еще не самые яркие примеры. Все, как в реальной жизни – эсминцы всегда выходят с четко поставленными задачами.

Что интересно, мы можем как руководить действиями всего экипажа, так и просто занимать отдельные посты. В любом случае, есть к чему стремиться, ведь звание «командующий эскадры» просто так никому не дается.

Да что там говорить, в игре не покидает ощущение, что находишься на настоящем корабле. Кстати, их представлено порядка десяти видов. И всегда можно заглянуть в любое отделение и самолично убедиться в правильности всех настроек. А трехмерный движок способен похвастаться сменой погодных условий, симпатичными эффектами и реалистичностью моделей.

Безусловно, перед нами игра из



разряда «не для всех», но поклонники серьезных симуляторов будут в восторге. Более того, в наших руках локализованная версия с профессиональным переводом. ■

РЕЗЮМЕ

/8,5/

Военно-морской симулятор со всеми претензиями на серьезность. Только для настоящих ценителей жанра.

СТРАНА ИГР

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

EYE OF THE KRAKEN

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** quest ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Absurdus ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Absurdus ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 MB RAM, 200 MB HDD
■ **ОНЛАЙН:** http://www.absurdus.org
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12557

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

Все хорошие и качественные квесты похожи друг на друга – глубиной атмосферы, напряженностью сюжета, удобством интерфейса. Каждый плохой квест плох по-своему. Угадайте, к какой категории относится игра Eye of the Kraken?

Частенько гуляя по улицам, я обращаю внимание на красивых и нарядных прохожих. Выбирая платья, блузки, мини-юбки и туфли на шпильках, они стремятся выглядеть как можно лучше. Иногда это им удается. Особенно, если они – женщины. Примерно также дело обстоит и с разработчиками компьютерных игр, когда те выбирают средства для создания своих нетленных шедевров – они стараются выбрать самое лучшее. Но получается у них это, к сожалению, не слишком часто.



Создатели Eye of the Kraken решили, не мудрствуя лукаво, воспользоваться freeware-продуктом AGAST (Adventure Game Authoring System), который предназначен для создания игр «подобных The Secret of Monkey Island, Space Quest и King's Quest». Однако сравнивая новую игру с творениями легендарных LucasFilm Games (современная LucasArts) и Sierra On-line почему-то на память приходит чудесный рекламный слоган: «Это – мягкий и нежный кефир с восхитительным вкусом лимона. А это – засохший обойный клей. Почувствуйте разницу!» Разница действительно ощущается. И она не в пользу Eye of the Kraken.



▲ Самая главная вещь на капитанском мостике – конечно же, ванна, которая используется вместо спасательной шлюпки. Главное – пробку в море не вытащить.

Сюжет игры вертится вокруг гражданина с бандитским именем Абдулла, которому почему-то доверили расследовать дело о похищении магического артефакта, с помощью которого злодеи могут уничтожить весь мир. Конечно, им это не удается – Абдулла спасет человечество меньше чем за десять часов. Именно столько времени займет прохождение игры, если каждые пять минут бегать в магазин, чтобы проверить, не появилось ли там что-нибудь более интересное. Ведь спасать вселенную, в которой отсутствует даже озвучание, а музыка напоминает мои попытки веселить соседей с помощью игры на пианино, ужасно скучно.

Так что не верьте рекламе! Ваша киска купила бы новую шубу и бриллиантовое колье, если бы нашла ваш бумажник. А вовсе не Eye of the Kraken, как твердят разработчики. Все-таки кошки – очень умные животные. ■

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

СМАЙЛИКУ – ДВАДЦАТЬ ЛЕТ!

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

ЮБИЛЕЙ СМАЙЛИКА – 19 СЕНТЯБРЯ!

«Компьютерная археология» – это, пожалуй, самая молодая наука на Земле. Предмет ее изучения – различные протоколы (**log files**), архивы досок объявлений, форумов и тому подобных кибер-окаменелостей.

13 сентября этого года Майк Джонс из майкрософтовской **Systems** and **Networking Research Group** обнародовал результаты шестимесячных раскопок архивов досок объявлений начала 80-х годов прошлого века Университета Карнеги-Мэллона (**Carnegie Mellon University**).

Среди прочих находок самой впечатляющей стало обнаружение записи от 19 сентября 1982 года, гласящей: «Предлагаю следующую последовательность символов для маркеров :-)». Так что в сентябре мы отмечали двадцатилетний юбилей первого «смайлика»...

ХОЧЕШЬ ЧИТАТЬ ПОЧТУ ПРЕЗИДЕНТА РОССИИ?

Насколько отличаются заботы Верховного Властителя в экономико-политической **RTS** от реальных проблем такой большой страны, как Россия? Трудная ли работа – ежедневно перерабатывать море информации и принимать верные решения? Теперь оценить это может каждый, имеющий доступ в Сеть и электронный почтовый ящик.

Не так давно на сайте Кремля (**http://www.president.kremlin.ru**) появилась новая услуга – рассылка аннотаций основных материалов Администрации президента.

Аннотации рассортированы по 35 темам, многие из которых вы и без того найдете в СМИ или на телевидении: «Промышленность», «Регионы», «Сельское хозяйство», «Спорт» и так далее. Но есть и эксклюзивные рассылки: «Президентский контроль» и «О чем пишут Президенту».

Подпишитесь на них (**http://www.kremlin.ru/cgi-bin/subscribe.pl**), и каждое утро вы будете встречать так же, как и наш Президент. На рабочем столе – письма простых граждан страны и отчеты чиновников о проделанной работе.

Естественно, все информационные услуги – бесплатны.

КУДА СХОДИТЬ?

http://www.dirty.ru/ – замечательное и совершенно неформальное место Рунета. Сюда заходят такие же люди, как и ты, и делятся друг с другом всякими штуками, которые нашли в Сети. Никакой жесткой иерархии, писать на сайт может каждый и, естественно, много флуда. Казалось бы, гиблое предприятие, но... очень часто благодаря советам посетителей находишь совершенно невероятные штуки в Интернете!

http://www.boschuniverse.org – Человек умер более пятисот лет назад, про него мало что известно, но его популярность год от года растет. Иероним Босх знаменит своими «срывающими крышу» картинами, полными чудовищ, страданий и искаженной действительности. Прежде чем восхищаться «находками» современников, посмотрите, что умели делать много сотен лет назад. В дизайне сайта органично использована графика Босха, также есть онлайновая игра – вплоть до возможности самому составить картину...

ОТМЕННЫЙ СПОСОБ РАСКРУТКИ – ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

Давно замечено, что высокая популярность онлайновых **Shockwave-игр**, рассчитанных на массовую аудиторию, заметно поднимает продажи тематических товаров: фильмов или, например, музыкальных альбомов. Сегодняшний хороший тон в Интернете – это сопроводить каждую премьеру соответствующей онлайновой игрой.

Вот свежий пример. Группа **Queens Of The Stone Age** в ознаменование выпуска нового альбома **Songs For The Deaf** запустила онлайновую игрушку. Она находится на **http://www.outsideline.co.uk/games/qotsa** и представляет собой двухмерный скроллер. Требуется закидать с самолета дисками группы палящих с земли снайперов и зенитные батареи. Действие сопровождается неплохими хитами модного коллектива. Однако никаких призов победителям не предусмотрено...

Другие «рекламодатели» не столь жадны. Весной этого года **Warner Brothers** при выходе на экраны «Машины Времени» (**The Time Machine**) разыгрывали в онлайновой игре **Xbox** и годовой пропуск в один из лучших кинотеатров Великобритании. Команда **So Solid Crew** выход очередного диска сопровождала онлайновым состязанием (**http://www.sosolid.com/games/moped**) с симпатичным мопедом a.k.a. Главный Приз. Соответствующие игрушки частенько сопровождают и реальные телевизионные шоу. Так что в преддверии крупной премьеры есть смысл заглянуть на сайт издателей на предмет призов, разыгрываемых в какой-либо «детской» игре.



*Использованы материалы AfricaOnline.com (**http://www.africaonline.com**), «Стружка» (**http://http://uic.nnov.ru**), Queens Of The Stone Age (**http://www.qotsa.com**), Ananova (**http://www.ananova.com**).* ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...На одевание обычного презерватива уходит довольно много времени: от 30 до 40 секунд, что иногда фатально для эрекции. Со следующего года в Южной Африке начинаются продажи нового варианта презерватива с пластиковым аппликатором, надеть который можно всего за три-четыре секунды. Кстати, раскрыть секрет, как пришла в голову идея новой конструкции «изделия номер один», изобретателю строго-настрого запретила жена...

...Первый «Роллс-Ройс» стоил 600 тысяч долларов (1906 год). Сегодня самый дешевый из «Роллс-Ройсов» стоит 200 тысяч долларов.

...Первая мусорная свалка была создана в Афинах примерно в 500 году до нашей эры. Уборщики мусора должны были вывозить его как минимум за милю от городских стен.

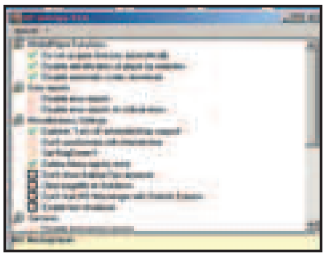
...Современные кремниевые чипы площадью в четверть дюйма вмещают столько же элементов, сколько было в компьютере ENIAC 1949 года, который занимал целый городской квартал.

...В группе ZZ Top есть только один участник, у которого нет бороды. Кстати, его зовут Beard — как вы думаете, что это значит? Правильно, борода.

DOWNLOAD: ПРОЧИСТКА СИСТЕМЫ

ИВАН ПЕТРОВИЧ PETROVICH_IVAN@MAIL.RU

Кажется, что ваш сетевой трафик чересчур велик? Упала скорость соединения с Интернетом? Не стоит грешить на модем – просто пришло время «почистить» компьютер...
Уменьшить расходы на Интернет можно не только ускоряя доступ в Сеть. Полезно еще и ограничить нагрузку на канал и удалить затесавшиеся на диск шпионские программы (spyware). Проблема это новая, и сегодня есть немало утилит, помогающих привести свой компьютер в порядок.



XPANTISPY VER. 3.6

Интернет: ***http://www.xp-antispy.de/XPAntiSpy3-English.zip***
Размер: ***27 KB***
Оценка: ***9***
Статус: ***Freeware***

Эта крошечная программа позволит заметно облегчить работу с **Windows XP** и уменьшить сетевой трафик.
XPAntiSpy имеет весьма наглядный и интуитивно понятный интерфейс. Из одного окна пользователь сможет отключить многие мешающие функции ОС: отсылку в **Microsoft** сообщений о зависании программ, разберется с **Microsoft Messenger'ом**, отключит «Автообновление через Интернет», ускорит выключение компьютера. Также решается ряд вопросов по повышению безопасности (анонимности) пользователя в Сети.
Утилита имеет хорошую систему подсказок по отключаемым функциям – это весьма полезно тем, кто не очень уверенно чувствует себя при настройке ОС. Из шпионских программ **XPAntiSpy** блокирует лишь **Alexa**.

AD-AWARE VER. 5.83

Интернет: ***http://www.wyvernworks.com/Lavasoft/aaw.exe***
Размер: ***871 KB***
Оценка: ***10***
Статус: ***Freeware***

Многие бесплатные программы, скачанные из Сети, обходятся пользователям достаточно дорого. Дело в том, что их полезные части явным или, что бывает чаще, неявным образом интегрированы со шпионскими утилитами. Этим грешат такие популярные продукты, как **Gozilla**, **DivXPro**, **KaZaa** и т.д. Компьютерные шпионы не только повышают расходы на доступ в Интернет (грузят баннеры), но еще и отсылают важные пользовательские данные (вплоть до паролей!) своим разработчикам.
Есть немало утилит для истребления spy-ware, однако **Ad-aware** от **Lavasoft** (**http://www.lavasoftusa.com**) неоднократно признавалась лучшей в своем классе. Утилита отслеживает и обезвреживает (удаляет) практически все известные сегодня шпионские программы. На моей машине утилита вычистила **GATOR**, **Aureate**, **Cydoor** и парочку других непрошеных гостей, после чего исчез постоянный свопинг винчестера, да и с доступом в Интернет стало заметно лучше.
Пользоваться **Ad-aware** предельно просто. После инсталляции и запуска утилиты следует пометить для сканирования память, все носители данных и реестр, а затем запустить процесс сканирования. Все найденные ссылки в реестре и вредные файлы, подлежащие удалению, будут предъявлены пользователю для подтверждения. При желании настройки по умолчанию меняются кнопкой **Configurations**. Есть в программе и **Ignore list** – полезен в том случае, если нужная программа не работает без своей шпионской части. Кстати, на сайте есть список безвредных альтернатив для популярных шпионских симбионтов (**http://www.lavasoftusa.com/more.html**).
Ad-aware легко подвергается русификации, соответствующий модуль следует скачать с **http://www.lavsoftusa.com/aaw/binary/lang/Russian.zip**. После распаковки архива



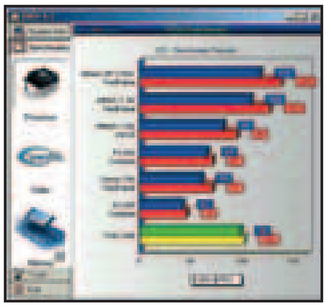
WREN (WREN@GAMELAND.RU)

язык выбирается в настройках программы (**Configurations**).

BENCHMARX VER. 4.1

Интернет: ***http://vultur.go.ro/software.htm***
Размер: 670 KB
Оценка: 9
Статус: Freeware

Новая версия универсальной утилиты **BenchMarX** для **Windows9x/Me/NT/2000/XP** появилась совсем недавно. Программа не только расскажет все о компьютере, операционной системе, доступе в Интернет и прочем, но и протестирует компоненты системы и – самое приятное – сравнит их с эталонными по быстродействию (**CPU**, **HDD**, **RAM**).



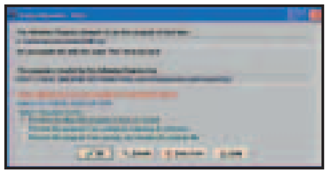
Среди дополнительных опций **BenchMarX** – удаление некорректных записей из списка инсталлированных на компьютере программ (но не их деинсталляция!), чистка реестра, дисков, поиск копий файлов и дефрагментатор памяти.

Отметим удобство использования **BenchMarX** – на компьютер устанавливается всего один исполняемый файл с деинсталлятором. Минус – некоторая нестабильность работы утилиты.

TROJAN REMOVER VER. 4.8.2

Интернет: ***http://www.simplysup.com/private/trj/trjsetup.exe***
Размер: 1750 KB
Оценка: 9
Статус: Shareware (30 дней)

...Увы, но многие популярные антивирусы порой пропускают трояны (**Trojans**) или находят, но не могут удалить. Так, например, появившийся в середине июля **Uprising** на момент написания заметки (сентябрь)



ловился лишь **Dr.Web** и **AVP**. Другие антивирусы его в упор не видели (Антивирус **Stop!**, **NOD32** и прочие), и троян приходилось вычищать вручную (ищите файл **SystemDll.exe**). А вот **Trojan Remov**er, имеющий регулярно обновляемую базу данных на более чем 5 тысяч троянов, вычислял новичка уже в начале августа. Так что рекомендуем.

Trojan Remover может искать троянов не только после запуска системы, но и при загрузке **Windows**. При этом он сканирует все файлы, загружаемые в оперативную память. И если среди них обнаруживается резидентный троян, утилита автоматически перезагрузит компьютер в «Безопасный режим» (**Safe mode**) или даже в **DOS** и полностью заблокирует троян для его последующего удаления. Удобно также и то, что в локальном меню **Explorer** появляется пункт для проверки **Trojan** Remover отдельной папки или даже файла. ■

Все эти программы вы можете найти на нашем CD, а также на диске к 17(122) номеру «СИ».

ГДЕ ЖИВУТ ИГРЫ?

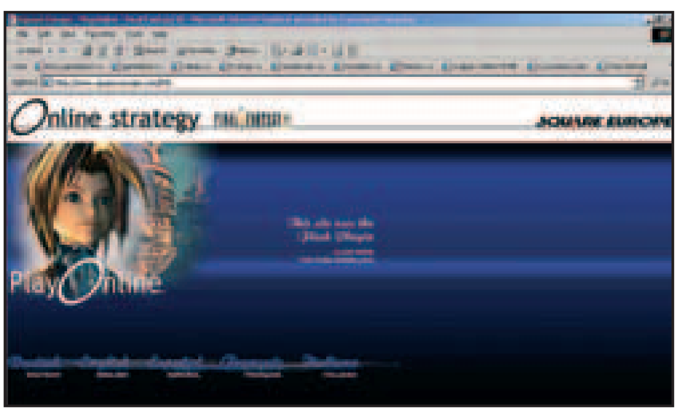
WREN WREN@GAMELAND.RU

Online-журналы и фанатские сайты – не единственный источник информации об играх в сети. Логично предполагать, что самые достоверные и свежие новости появляются сначала у разработчиков и издателей. Да и где еще можно выяснить, какая конкретно команда работала над любимой игрой, что еще она создала и чем занята сейчас? Теоретически, на официальном сайте компании как раз и можно выяснить подобную информацию.

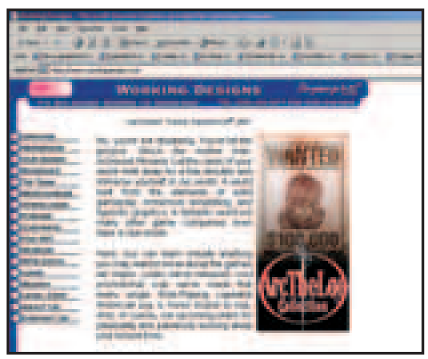
Так должно было быть. На деле же официальные сайты почти всегда не дают никакого представления об игре. Почему? Чем богаче компания, тем дороже выглядит дизайн, это верно. Точнее, отдельные элементы дизайна, собранные по непонятному принципу в нечто неудобное и нечитабельное. Компании, кажется, соревнуются между собой в том, кто сделает самую объемную **flash-менюшку** или же мощную заставку, не задумываясь над тем, зачем же это нужно.

Типичный пример – сайт **Squaresoft** (точнее, ее службы **PlayOnline**, что почти одно и то же) – **http://www.playonline.com**. Многочисленные изменения, которым он подвергался за последние года два касались прежде всего навигации. Уж что только не изобретали дизайнеры, неизменно красивое и в чем-то даже удобное. Проблема в том, что ссылки с флеш-менюшки открывали (и открывают до сих пор) сверстанные в консервативном **html** примитивные странички с нелепыми анимированными **gif'ами**, да еще и активно использующие фреймы, что есть табу для профессионального дизайнера. Там же появляется и альтернативная навигация в виде обычного выпадающего списка.

Другая серьезная проблема официальных сайтов – неочевидность их структуры. Ведь они строятся не исходя из классификации игр, а согласно структуре корпорации, по подразделениям. И ладно если имеется в виду деление



на три (четыре) основных региона. Но ведь посетителям **http://www.konami.com** лениво вникать, чем **Konami of Europe** отличается от **Konami Amusement of Europe**, а также в то, почему европейцами-консольщиками считаются исключительно носители немецкого языка, в то время как аркадные залы имеются только в Великобритании. Да, обязательно надо еще упомянуть ужасного вида картинку в центре первой страницы сайта, напоминающую плакаты советских времен о том, что «пионеры всех стран любят отдыхать в Артеке». Она могла бы символизировать популярность Макдональдсов, но с продукцией Konami не



ассоциируется совершенно.

Напротив, у сайта **Namco** с главной страницей все в порядке, структура сайта ясна и понятна. Но вот только шикарный раздел **Jobs** изобилует кучей текста и картинок, смысл которых сводится к тому, что работать в **Namco** удобно и приятно, но список вакансий пуст. Смешно. Ссылочка же **Games** ведет на уже до боли знакомую тяжеловесную флэш-менюшку, которая после выбора игры открывает обычную **html-страничку** с куцым абзацем текста, который за время загрузки вы и сами могли бы успеть написать. Ссылка на новый флэш там, разумеется, тоже присутствует. И это еще одна типичная черта – делать красивые минисайты по играм с ми-



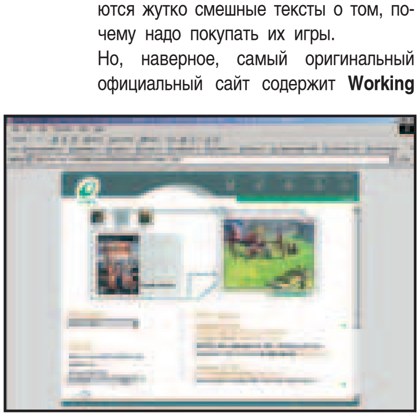


нимумом информации, но максимумом концепт-арта и завлекательных рекламных текстов.

Отличный пример правильного подхода – сайт **Midway** (**http://www.midway.com**), с первой же страницы которого можно парой кликов найти нужную игру – тут есть и поиск, и сортировка по платформам, и лента новостей, и ссылки на последние обновления. Правда, скрипт во время моего последнего посещения страшно глючил, но спишем это на магнитные бури в реестре **Windows**. Главное – то, что сайт успевает одновременно рекламировать свою продукцию, получать фидбэк от юзеров, а также предоставлять нужную им информацию об играх.

Как ни странно, чем компания меньше, тем удобнее и полезнее ее сайт. Скажем, **Agetec** (**http://www.agetec.com**), издатель всякого редкого и японского в США, слегка сэкономил на новых технологиях, зато сайт выглядит единым целым и удобен для навигации. Или другой вариант: не слишком давно (год-два назад) открытые с нуля сайты (к примеру, **http://www.enix.com**) с небольшим количеством новых игр (которые в отличие от релизов для **NES** нужно рекламировать!) обычно не давят посетителей ненужными картинками и ужасной навигацией. Рекомендую также подписаться на рассылку **Enix**, там под видом анонсов публикуются жутко смешные тексты о том, почему надо покупать их игры.

Но, наверное, самый оригинальный официальный сайт содержит **Working Designs** (**http://www.workingdesigns.com**). Два абзаца текста, встречающие посетителей, характеризуют компанию лучше любого видеоролика, разве что к американским свиньям-капиталистам я бы добавил русских медведей-коммуняк. Сайт, больше похожий на добротно сделанную домашнюю страничку, может похвастаться удобным архивом информации обо всех играх от **Working Designs** – вплоть до времен **TG-16 CD**. При этом таблица будущих релизов обновляется с той же скоростью, что и работа над ними, то есть ОЧЕНЬ медленно, так что рекомендую лучше читать пресс-релизы. На сайте можно также выкачать красивейшие обои для десктопа, однако в случае с Lunar они весят… 1.5 MB штука.



И даже если вы не любите игры от **WD**, на сайт зайти стоит хотя бы ради секции **RPG Critic**, ведущий которой обозревает все **RPG-подобные** игры на всех платформах, причем только после полного прохождения каждой и не стесняясь ставить ноль баллов отдельным «играм». Настолько интересных и компетентных статей об **RPG** я не видел еще нигде. Серьезно. Для любителей альтернативного мнения имеются и статьи, присланные читателями. Наконец, мнение об играх (любых) можно высказать и на форуме, где нередко появляется лично президент компании. Глупых флеймеров отсекает система ручной регистрации новых пользователей, но читать можно и просто так. Да, я забыл рассказать о том, что на большинстве сайтов крупных компаний стоят неудобные и мало посещаемые форумы, там ставка делается на службу поддержки, куда можно задавать вопросы.

P.S. Окинул я это все взглядом и понял, что сайты российских разработчиков игр, как ни странно, намного симпатичнее. Вероятно, потому что пока не страдают от переизбытка финансирования и необходимости информационной поддержки своих заморских отделений. Только пока? ■

e-shop

Заказы можно сделать с 10.00 до 21.00 без выходных

Телефоны:
(095) 928-6089, (095) 928-0360, (095) 928-3574

PC

Unreal Tournament 2003 — NEW — $ 89,95

EverQuest: Trilogy — $ 75,99

Grand Theft Auto 3 (US) — $ 19,99

Neverwinter Nights — $ 79,99

Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge — $ 19,95

WarCraft III: Reign of Chaos — HOT! — $ 23,99

Icewind Dale II — $ 92,95

Sid Meier's Civilization III — $ 75,99

The Sims: Unleashed — $ 52,99

Jstck/ Thrustmaster HOTAS Cougar — HOT! — $ 360

The Elder Scrolls III: Morrowind — $ 79,99

Medieval: Total War — $ 69,99

XBOX

$ 349,99$ / $ 399,99*

Halo: Combat Evolved — HOT! — $ 87,95/$ 83.99*

Project Gotham Racing — $ 87,95/$ 83.99*

Commandos 2: Men of Courage — NEW, HOT! — $ 83.99*

Buffy the Vampire Slayer — $ 83.99*

Hitman 2: Silent Assassin — NEW — $ 83.99*

The Thing — NEW — $ 83.99*

DVD Movie Playback Kit — $ 55,95

Sega GT2002 — $ 83.99*

S-Video/AV Cable for Xbox — $ 49,99

*-цены для американских версий

NINTENDO GAMECUBE

Super Monkey Ball 2 — NEW, HOT! — $ 83,99*

Star Fox Adventures: Dinosaur Planet — $ 83.95*

Super Smash Bros. Melee — $ 51,99/$ 75,99*

Phantasy Star Online Episode I and II — NEW, HOT! — $ 83,95*

Super Mario Sunshine — NEW, HOT! — $ 83,95*

Disney's Magical Mirror Starring Mickey Mouse — $ 83,99*

Memory Card 251 — $ 39,99

$ 229,99$ /$ 259,99*

*-цены для американских версий


Заказы по интернету – круглосуточно
e-mail: sales@e-shop.ru
Мы принимаем заказы на любые американские игры !
e-shop
http://www.e-shop.ru
интернет-магазин с доставкой
PS2 PlayStation 2
$ 279,99$ / 349,99*
HOT!
$ 57,95/$ 79.99*
Tekken 4
NEW
$ 59,95/$ 79.99*
Virtua Fighter 4
HOT!
СКОРО!
Kingdom Hearts
$ 79.99*
NEW
$ 59,99/$ 79.95*
Onimusha 2: Samurai's Destiny
$ 55,99/$ 69.99*
$ 79,99/$ 79.99*
$ 32,95/$ 35.99*
Vampire Night
Tony Hawk's Pro Skater 3
$ 55,95/$ 79.99*
Gran Turismo 3 A-spec
HOT!
$ 59,95/$ 79.99*
Final Fantasy X
Turok: Evolution
$ 79.99*
HOT!
Network Adapter
Grand Theft Auto: Vice City
$ 69,99
$ 37,99
PlayStation 2 Memory Card 8 MB
*-цены для американских версий
$ 49,99
David Beckham Soccer
Scorpion King: Sword of Osiris
$ 55,95
Castlevania: Harmony of Dissonance
$ 38,99
NEW
$ 69,95
ROBOCOP
СКОРО!
NEW
HOT!
$ 59,99
СКОРО!
Robocop
Doom
Super Mario Advance 3: Yoshi's Island
$ 59,99
HOT!
$ 55,95
Konami Krazy Racers
Tekken Advance
$ 63,99
GAME BOY ADVANCE
$ 99,99
GIFT Shop
$ 51,99
NEW
(Blizzard) Warcraft: Lord of the Clans
$ 19,99
HOT!
Футболка "Хакер Inside" с логотипом, темно-синяя
$ 33,95
Final Fantasy X Kimahri 14-inch Figure
$ 9,99
(Blizzard) Diablo II Baseball Cap
$ 21,95
$ 17,99
$ 349,95
$ 49,99
(Blizzard) Diablo 2 Action Figure: Diablo
Final Fantasy: the Watch
EverQuest: Zippo(R) Lighter - Dragon
(Blizzard) StarCraft: Speed of Darkness

ВЛАДИМИР КАРПОВ (SADJ@GAMELAND.RU)

WORLD CYBER GAMES В МИРЕ

ВЛАДИМИР КАРПОВ A.K.A S.A.D.J SADJ@GAMELAND.RU

В России отборочный этап **WCG 2002** уже давно закончился, но в большинстве других стран-участниц игры еще в самом разгаре. О том, что там происходит, читайте в специально подготовленном новостном блоке.

WCG УКРАИНА

Вместе с российскими отборочными на **World Cyber Games** закончились и украинские. Известно, что в Корею участвовать в соревнованиях по **Quake III Arena** отправятся следующие игроки: **sD.Chip** (Одесса), **vp|TerminatoR** (Киев) и **sD.SouL-[PE]** (Одесса). Знаменитый **James.masK** не смог попасть в «корейскую» тройку, проиграв сначала **esk1** в группе победивших, а затем и в группе проигравших, уступив один фраг своему партнеру по команде Питбулю. Так же в Деджен поедет **Counter-Strike** команда из Днепропетровска **HR.xc6** и три старкрафтера: **VoGGNirvana** (Симферополь), **Hireling** (Киев) и **HR-Marine** (Днепропетровск).





WCG США

На момент написания этого материала результаты отборочных на **WCG** в Америке, которые прошли 5-6 октября в Нью-Йорке, были еще неизвестны. Интересно, что принять в них участие смогли только приглашенные игроки и те, кто пройдет отборочные в штатах Калифорния, Джорджия и Техас.

В Техасе команда **Riot Squad** выиграла в номинации **Counter-Strike**. В качестве приза они получили оплаченные билеты на самолет до Нью-Йорка и место в сетке финала. Второе место занял клан **Forsaken**, но им добираться до места пришлось своим ходом, имея в кармане лишь приглашение на финал. **Dante** выиграл **WCG** в квалификации **Age of Empires II**, которая проходила в Нью-Йорке.

XS|Pain стал лучшим в дисциплине **Unreal Tournament** от Нью-Йорка. Если и дальше для него все будет складываться также благополучно, поедет защищать честь США на **WCG 2002.** В финале он победил **solidus'a** (17:10 на **deck16**), хотя за две минуты до конца игры счет был равным. Следом за ними финишировал **esca**. Ну а известному **destrukt** придется забыть о **WCG 2002,** так как он проиграл еще на подходе к финальным играм: сначала в полуфинале группы победивших его обошел **esca**, а затем в группе проигравших добил **solidus** в дополнительное время. Видимо, сказалось увлечение **CS**.

Прошло сообщение о том, что победитель региональных отборочных **WCG USA Q3 1x1** в Калифорнии **Spezzer** решил не играть в большом американском финале в Нью-Йорке, так как у него возникли проблемы с поездкой. **Кен Яновский a.k.a Moonshine** (наш человек в США) вызвался его подменить.

От штата Техас в Нью-Йорк должны были отправиться три квейкера: ***69|Daler**, ***69|Habib** и ***69|LoSt-CaUsE**.

WCG В ДВИЖЕНИИ

10 сентября в Новом свете стартовали **WCG USA**, причем весьма интересным способом. Трейлер под названием **WCG USA LAN** оставил Монреаль и начал свой тридцатидневный рейс по США. Северный маршрут чудо-автобуса протянулся на 6000 км через Мичиган, Чикаго, Линкольн, Небраску, Колорадо, Юту, Неваду и другие штаты. Далее он прибыл в Сан-Франциско, где и остановился для проведения первых игр **WCG USA**.

Потом трейлер проехался по штатам юга страны. Среди них оказались Аризона, Нью-Мехико, Техас, Луизиана, Миссиссипи, Атланта, Южная и Северная Каролина, Вирджиния и Вашингтон. Все это действо закончилось в Нью-Йорке, где собственно и прошел суперфинал **WCG USA**.

WCG ШВЕЦИЯ

В Интернете появилась информация о том, что в Швеции отборочные на **WCG 2002** все-таки состоятся, но по каким номинациям, пока не известно. В Стокгольме в ближайшее время пройдут отборочные по **Counter-Strike**, а вот ситуация с **Quake III 1x1** и **StaCraft** все еще остается туманной.



WCG КАНАДА

1. Согласно опубликованному списку игроков, которые приняли участие в отборочных по **Quake III** на **WCG Canada**, наши соотечественники **[CCCP]Ni3** и **[CCCP]kuku** также участвовали в борьбе! О том, какие результаты они показали, читайте в следующих номерах «**СИ**».

2. Канадцы нашли спонсора (компания **OEM Systems**) для отправления второй **Counter-Strike** команды в Корею. Так что выигравший прошлогодние **WCG 2001** в номинации **CS** клан **LnD** теперь будет не одинок на **WCG 2002**.



WCG В АНГЛИИ И КОРЕЕ

Стало известно, что в Англии и Корее было практически убрано возрастное ограничение на участие в соревнованиях **WCG 2002.** В этих странах стать киберспортсменами могут лица, достигшие всего 12 лет (!). Правда, необходимо решить вопрос с родителями, чтобы те подготовили на то письменное разрешение.

Таким образом, на грандфинале в Корее наряду с сорокалетними мужчинами можно будет встретить пятиклассников. Посмотрим, как отреагируют на этот шаг наши юные россияне.

WCG ИТАЛИЯ

Завершились отборочные игры на **WCG 2002,** проходившие в Италии. Соревнование состоялось под крышей всем известного комплекса **NGI Lan**. Результаты турнира следующие:

Quake III Arena:

1 место – Stermy
2 место – Booms
3 место – Gion

Unreal Tournament:

1 место – rs][gnegne
2 место – SquaLL

2002 FIFA World Cup:

1 место – Champion
2 место – Asmo

Age of Empires 2:

1 место – Mimmox



2 место – Soul Driver

Counter-Strike:

1 место – Team Impact

Starcraft Brood War:

1 место – Cafone
2 место – Chobo

За предоставленную информацию благодарим портал **Cyberfight.Ru**. ■

ПЕРВЫЙ ДУЭЛЬНЫЙ ТУРНИР ОТ C58

POLOSATIY POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU

В период с 20 по 22 сентября всем квейкерам была дана возможность понаблюдать за очень интересным **Quake III** турниром под названием **C58 Invite**. Именно в это время киберспортивный портал **Cyberfight.ru** решил организовать закрытый дуэльный онлайн-турнир для лучших европейских дуэлянтов. Всего в нем приняло участие 16 игроков из 8 стран мира. Среди них был победитель **WCG Russia 2002** – **c58-Cooller**, а также такие знаменитые игроки, как **forZe.noBap**, **EYE-Fazz**, **iF22**, **Blokey**, **Toxic** и



Aim. Соревнования проходили по следующей схеме: игроков распределили по четырем группам, матчи в которых влияли на посев игроков в основной сетке **double elimination**.

К удивлению, ожесточенная борьба между киберспортсменами развернулась уже в групповых играх. Наиболее интересными стали игры **noBap vs Aim** (14:8 на **prodm6**), **noBap vs iF22** (10:6 на **prot4**) и **Polosatiy vs Blokey** (17:10 на **ztn3t1**).

Во второй части турнира начался долгожданный **double elimination**. В первом туре нельзя было не отметить победу **Cooller'a** над **Morfei'ем** (26:10 на **q3t2**) и **Polosatiy** над **Aim** (30:21 на **q3t2**). Судьба распорядилась так, что во втором туре меня и **noBap'a** выбили в группу проигравших вследствие моего поражения шведу



Fazzy (5:24 на **prodm6**), а **noBap'a** – англичанину **Dreg'y** (9:11 на **prodm6**). Тем временем **Cooller** в очень красивом матче обыграл **iF22** (11:3 на **prodm6**). Но стоит заметить, что играть по Интернету очень не просто. Практически во всех матчах с участием российских игроков у наших соперников было преимущество в пинге.

Тур третий. **Fazz** обыграл шведа Земуза, а **Cooller**, к удивлению многих, не смог устоять перед неизвестным **Dreg'ом**, который туром ранее обыграл поВара. В группе побежденных в этот момент произошло неожиданное – с турнира вылетели наш **Morfei**, швед **Toxic**, англичанин **Blokey**, швед **Aim** и чемпион Италии **Stermy**.

В финале группы победивших **Fazz** без труда обыграл **Dreg'a** со счетом 26:8 на **prot4**. А вот в группе проигравших начали происходить странные вещи. Всех наших игроков выбил с турнира голландец **iF22**. Вообще-то он очень хороший спортсмен и в играх по Интернету против него приходилось вовсе не просто, но тогда на его стороне оказалась и удача. Во-первых, его пинг был в среднем на 30 меньше, чем у русских игроков, а во-вторых, складывалось впечатление, что связь у **iF'a** иногда нарушалась, вследствие чего модель его игрока постоянно дергалась, что очень мешало прицеливанию. Так, сначала **iF22** обыграл поВар'а, затем Кулера, а потом и меня.

iF22 продолжал сокрушать игроков, обойдя сначала **Dreg'a** (11:4 на **ztn3t1**), а в суперфинале дважды **Fazz'a**, тем самым доказав свое превосходство. Хотя после матча **Fazz** также жаловался на проблемы с пингом и обещался «разорвать» **iF22** в игре по локальной сети. По крайней мере, есть мотивация, ведь **iF22** получил за первое место новенькую видеокарту **GeForce4 Ti4600**. Ну а я могу сказать, что для перво-



го дуэльного онлайн-турнира все прошло неплохо. За играми следило более 600 человек в **IRC** и более 500 непосредственно через **Quake III Arena** с помощью программы **GTV**.

Итак, по окончанию турнира места распределились следующим образом:

1 место – iF22 (Голландия)
2 место – Fazz (Швеция)
3 место – Dreg (Англия)
4 место – Polosatiy (Россия)
5-6 места – Cooller (Россия), ZemuZ (Швеция) ■

QUAKE III НА IT-FORMAT

POLOSATIY POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU

19 сентября в рамках московской компьютерной выставки **IT-Format 2002** состоялся дуэльный турнир по игре **Quake III Arena**. Чтобы участвовать в соревнованиях, киберспортсменам необходимо было сперва пройти отборочные игры, которые состоялись 15 сентября в клубе **Final Fantasy**. В результате отборочных были определены 8 игроков, прошедших в финал: **c58-Morfez**, **forZe.uNkind**, **c58-Polosatiy**, **c58-JakZa**, **forZe.noBap**, **Mongooose**, **Virus** и **forze.Pow3r**.

Финальная часть соревнований проходила в выставочном комплексе «Манеж», который находится в самом центре Москвы. Помимо турнира, у игроков была

POLOSATIY POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU



Элитные квейкеры – Pow3r (слева) и Polosatiy (справа).

возможность увидеть последние достижения компьютерной техники. Но не будем отвлекаться. Итак, начало игр.

Уже в первом туре москвич **forZe.Pow3r** стал виновником первой сенсации на турнире, обыграв третьего призера **WCG Russia 2002** – **uNkind'a**, да еще и с разгромным счетом (16:0 на **prodm6**). Я же в первом туре встречался со своим коллегой по клану Морфеем и выиграл без проблем.

Начался второй тур – **Pow3r** снова удивляет. Он отправил в группу проигравших другого своего одноклубника **поВар'а**, выиграв у него со счетом 22:8 на все той же **prodm6**. Я в свою очередь также не уступил и обыграл **Virus'a** (21:2 на **prodm6**). В это время **uNkind** выбил с турнира **c58-JakZ'a**, а Морфей переиграл **Mongooos'a**.

Финал группы победивших – **Polosatiy vs Pow3r**. Вообще, **Pow3r** в последние месяцы практически перестал тренироваться, и конкурировать с молодыми талантами ему становилось все труднее и труднее, но на этом турнире он показал, что он еще способен на многое.

Снова карта **prodm6**, и начало игры за Повером. Он первый повел в счете и, казалось бы, сумел закрепиться на уровне. Но я быстро перехватил инициативу и убил его. К середине игры счет был уже 7:1 в мою пользу, и я решил играть менее агрессивно, просто доведя встречу до победного конца (16:3). А в это время **поВар** выбил с турнира Морфея с разгромным счетом (30:3 на **prot4**). По сетке в следующем туре группы проигравших должны были бы встречаться **поВар** и **uNkind**, но последний в знак солидарности пропустил своего партнера по команде без борьбы.

Финал лузеров – **forZe.Pow3r vs forZe.noBap** на **prodm6**. Многие думали, что старший **Pow3r** пропустит своего оппонента без игры, но **Pow3r** даже и не думал об этом. Собрав последние силы, он снова обыграл своего более молодого конкурента со счетом 16:4 и вышел в суперфинал.

Суперфинальная игра турнира проходила на следующий день, и она была полна драматизма. Снова играли на карте prodm6, и **Pow3r** в течении долгого времени с трудом, но владел инициативой в матче, ведя в середине игры со счетом 5:1. Но все же я сумел собраться, а остальное было делом техники. Итоговый счет оказался 9:5 в мою пользу.

Финальные результаты:
1 место – c58-Polosatiy
2 место – forZe.Pow3r
3 место – forZe.noBap
4 место – forZe.uNkind

Записи игр с турнира вы можете найти на диске «Страны игр». ■

СТАНОВЛЕНИЕ WARCRAFT III

ЕВГЕНИЙ КОВАЛЕВ A.K.A FORZE.KARMA KARMA_RUS@YAHOO.COM

С 14 по 21 сентября в Москве прошел крупный турнир по **WarCraft III**. Организаторы решили приурочить его к выставке высоких технологий **IT-Format**. Все действие проходило в два раунда: отборочные игры и финальная часть. В первых приняло участие 89 человек из разных регионов России и Украины. Поскольку ни клуб, ни судьи не были готовы к такому количеству участников, первая часть соревнования прошла в суматохе, вызвавшей некоторые проблемы.

В конце дня после долгих подсчетов и споров определилась восьмерка финалистов, которая должна была разыграть между собой места в первой тройке. Ими стали:

Asmodey[pG]
Soul[pG]
Isd)Druid
Red_noob
Ranger[pG]
BeGiNNeR
Dilvish
Ice.B2

Что касается **forZe.Karma**, то он проиграл два раза в отборочном туре, поэтому ни на что претендовать уже не мог. После этих поражений и долгих размышлений он решил отказаться от тактики **Random** (выбор расы осуществляется компьютером) и выступать только за орков. Почему **forZe.Karma** выбрал именно орков? Нет, не потому, что они, как многие считают, являются на сегодняшний день самой сильной расой, а потому, что в России ими играет, пожалуй, наименьшее количество киберспортсменов.



На турнире же все развивалось стремительным и неожиданным образом. Игрок под прозвищем **red_n00b**, которого никто не воспринимал как претендента на призовое место (большинство прочили победу членам клана **pG**), обыграл всех именитых претендентов и вышел в суперфинал. По мнению многих специалистов, его победа не говорит о высоком уровне игры по той причине, что он во время всех игр придерживался одной хитроумной тактики.

Вот, как прокомментировал победное шествие **red_n00b'a** один из ведущих игроков России: «Ну, во-первых, он прибегал к сильной тактике, во-вторых, он это делал талантливо, а в-третьих, из присутствующих на турнире никто долгое время не мог придумать, как играть против **red_n00b**».

Лишь после долгих раздумий противоядие против тактики молодой звезды было найдено. И **Soul[pG]** не замедлил его использовать в суперфинале против **red_n00b'a**. Итоговой счет – 5:1 в пользу **Soul[pG]**.

Вообще, турнир **IT-Format** показал, что среди ведущих игроков **WarCraft III** нет большой разницы в классе, поэтому на следующем большом соревновании лучшим, вероятно, станет кто-нибудь другой. Единственными, кто не оправдал надежд фанатов, оказались **forZe.Karma** и **Ranger[pG]**. Основная причина поражений – малое количество практики.

Мы от всей души поздравляем **Soul[pG]**, **red_n00b** и **Asmodey[pG]**, занявших почетные первые три места турнира **IT-Format**. Если вы захотите посмотреть записи с этого турнира, находящиеся на нашем диске, советуем обратить особое внимание на игры **Soul'a**. Он оказался самым сильным и гибким геймером, знающим много мелких и незначительных уловок, которые так сильно влияют на результат каждой игры.

Теперь **Soul**, выигравший **World Cyber Games Russian Preliminary** в номинации **Age of Empires 2**, получил в свое распоряжение отличный компьютер для тренировок к финальной части **WCG**. ■

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ

TEST_LAB (TEST_LAB@GAMELAND.RU)

THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK GT

Технические характеристики:

Угол поворота 200 градусов;
2 миниджойстика;
2 программируемые клавиши;
2 шифтера для переключения передач на руле (как в гоночном болиде);
1 ручка переключения передач (как на коробке передач обычного автомобиля);
Прорезиненное покрытие рулевого колеса;
Система из присосок и крепежного винта, прижимающего руль к столу;



THRUSTMASTER FORCE FEEDBACK GT

Жесткие педали;
Технология обратной связи Impression TouchSense;
USB интерфейс.

Играем!

Итак, руль надежно закреплен на столе, нога в нетерпении зависла над педалью газа – осталось только запустить соответствующую игрушку и оторваться от скучной реальности. Для этого мы установили самый популярный автомобильный симулятор всех времен и народов – NFS четвертой и пятой серии (Need For Speed: Road Challenge и Need For Speed: Porsche Unleashed 2000).

Настройка всех параметров успешно завершена, газ в пол, рев двигателя, первая, вторая передача – соперники ведут себя непорядочно и пытаются вытолкнуть наш автомобиль с трассы. Третья передача – стрелка спидометра уже перевалила за сотню, и тут какой-то лихач на мощной Ferrari бьет в бок, отчего нашу машину выносит на гравий. Все впечатления от гонки обратная связь на руле отчетливо передала: неожиданный удар, неприятные ощущения камней под колесами, занос.

Гонка продолжается, мы не сдаемся! Снова переключаемся на вторую скорость рычагом «коробки передач», возвращаемся на ровный асфальт. Почувствовав дорожное покрытие, руль уже не пытается вырваться из рук. Разгон, третья передача, плавный поворот. При этом реалистичная управляемость уже не замечается и воспринимается как должное. Тот лихач уже показался на горизонте и уже не кажется недостигаемым…

Плюсы

Thrustmaster Force Feedback GT оставляет впечатление добротного продукта. Руль продуман до мелочей. Функциональные клавиши, удобные педали и рычаг переключения скоростей, прорезиненный руль, который не подведет на сложном повороте, если ладони вспотели от высоких нагрузок. Все это позволяет говорить о Thrustmaster Force Feedback GT, как об очень качественном игровом манипуляторе. Кроме того, есть возможность выбрать устройство переключения скоростей: шифтеры (рычажки на руле) гоночного болида либо обычный рычаг коробки скоростей. Да, нет никаких проблем с установкой драйверов!



THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK

Минусы

Минусов, как таковых, не наблюдается. Даже цена на фоне остальных рулей не выглядит завышенной.

Рекомендуем

Всем любителям дорог, спортивных и не очень автомобилей, а главное — тем, кто не может представить свою жизнь без приятной «баранки» и реалистичных ощущений при вождении.

THRUSTMASTER F1 FORCE FEEDBACK

Технические характеристики:

Угол поворота 200 градусов;
Точная копия руля гоночного болида Ferrary, участника чемпионата мира «Формула-1». Между прочим, похожий руль использовал великий и ужасный Шумахер в своих победоносных заездах.
1 миниджойстик;
9 программируемых клавиш;
2 шифтера на руле для переключения передач (из алюминия в точности, как в болиде F1);
2 шифтера на руле для управления газом и тормозом (из алюминия в точности, как в болиде F1);
Металлический каркас руля, металлические оси, подшипники, и другие детали руля;
Прорезиненное покрытие рулевого колеса в местах соприкосновения с руками;
Жесткие алюминиевые педали, точный аналог настоящих;
Технология обратной связи Impression TouchSense;
Специальное программное обеспечение Thrustmaster для удобной визуальной настройки;
USB интерфейс.

ПРАВИЛА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ НАГРАД

«Выбор Редакции» – мы сами предпочли бы пользоваться этим устройством. При этом цена устройства в расчет не берется. Это может быть и бюджетное устройство, и устройство с высокой стоимостью. «Выбор Редакции» – награда, свидетельствующая о качестве. Так же немало внимания уделяется общим впечатлениям от работы с устройством-призером. Если, например, устройство выделяется на фоне остальных высокой производительностью, но обладает неудобным для подключения/работы/прочего интерфейсом, оно может не стать победителем в этой номинации.

«Лучшая Покупка» – устройство обладает оптимальным соотношением цена/качество. Причем при тестировании разных типов устройств один из этих двух показателей может перевешивать. Например, при тестировании мониторов большей весомостью обладает показатель «качество», так как монитор чаще всего покупают один раз и надолго, при этом апгрейд его маловероятен и затруднителен – лучше сразу взять качественный монитор, пусть и дорогой. А при тестировании, скажем, процессоров, большей весомостью обладает показатель «цена», так как процессор всегда можно проапгрейдить, а в системах с процессорами, стоимость которых близка, общая производительность часто одинакова или с разницей, незаметной для пользователя.

Играем!
Этот руль является точной копией руля болида «Формула-1», убрали только лишние переключатели, жидкокристаллический дисплей и добавили миниджойстик. Дело в том, что компания Thrustmaster купила у Ferrari лицензию на использование в своих манипуляторах ее атрибутики и других технических деталей. Насколько это добавило привлекательности F1 Force Feedback, объяснять не нужно. А вот полученными впечатлениями от виртуальных гонок с удовольствием поделимся. «Гоночный» дизайн руля сразу же настраивает на серьезные соревнования. Мы выбрали V8 Challenge, в которой F1 Force Feedback и проявил все свои самые лучшие качества. Особенно впечатлили эффекты от нового механизма обратной связи, радующие своей реалистичностью и правдоподобием. Съезды на обочину, столкновения, развороты, заносы – все это не оставит равнодушным даже людей, далеких от автомобилей, не говоря уже о настоящих виртуальных гонщиках.
Читатель может удивиться, почему впечатлений от этого руля меньше, чем от Thrustmaster Force Feedback GT. А все дело в том, что Force Feedback GT был нашим первым рулем с обратной связью, от которого остались положительные впечатления. F1 Force Feedback мы получили совсем недавно, причем на сегодняшний день это единственный экземпляр на всю Россию. Этот руль мы получили прямо с презентации продуктов Thrustmaster. Можно только сказать, что впечатления от этого манипулятора еще ярче, чем от Thrustmaster Force Feedback GT, и чтобы полностью их вам передать, не хватит и целой статьи!

Плюсы
Алюминиевые педали и шифтеры легко находят взаимопонимание с управляющими ими частями тела. Причем это взаимопонимание наступает настолько быстро, что вы уже не представляете, как можно было раньше обходиться без этих железных друзей настоящего гонщика. Тяжелый руль вселяет уверенность, а резиновая оплетка позволяет чувствовать себя спокойно на крутых поворотах. Кнопки многофункциональные и их можно легко настроить под свои нужды бывалого водителя. Во время гонки клавиши не придется искать на руле, т.к. расположение настолько продуманно, что они находятся интуитивно.
Поражает количество металла, использованного в этом руле: металлические рычаги (шифтеры), металлические педали, металлические оси. Все это приводит к тому, что руль оказывается неожиданно тяжелым! (Остальные рули хоть и выглядят внушительно, на ощупь оказываются пустым пластиком.) Чтобы двигать такие тяжести, нужна мощная электромеханика обратной связи. Поэтому Thrustmaster F1 Force Feedback дает самые реалистичные ощущения из всех протестированных нами автомобильных манипуляторов!

Минусы
Потенциальных покупателей может отпугнуть довольно высокая стоимость этого руля, но если начистоту, то он этого стоит.

Рекомендуем
Если прошлый руль от Thrustmaster можно было рекомендовать всем любителям машин и гонок, то этот экземпляр придется по душе еще и ценителям стильных и красивых вещей. Один только значок Ferrari зачаровывает и заставляет приковывать к себе многочисленные взгляды.



THRUSTMASTER 360 SPIDER

THRUSTMASTER 360 SPIDER

Технические характеристики:
Угол поворота 180 градусов;
Точная лицензированная копия руля Ferrary 360 Spider;
1 миниджойстик;
11 программируемых клавиш;
Текстурированное рулевого колеса;
Педали;
USB интерфейс.

Играем!
Этот руль нацелен на бюджетную нишу, так что каких-то особенных изысков ждать от него не приходиться. Но даже в небогатой комплектации он имеет свои особенные приятные черты. Баранка небольшого размера и удобно ложиться в ладони рук. Педали хоть и сделаны из пластмассы, но отличаются упругим и четким ходом. Осталось только посмотреть, как проявит себя эта модель в испытаниях всевозможными гонками. Для этой цели специально была выбрана игра Crazy Taxi, так как обратную связь она не поддерживает (как и сам руль), зато позволяет в полной мере ощутить всю прелесть скоростных маневров на оживленных улицах города. После получаса интенсивных гонок руки уже становились влажными от пота, но на руле все же не скользили, т.к. сказывалось его ребристое покрытие. Ноги тоже не шибко уставали нажимать на газ и тормоз, благо ход педалей не слишком жесткий.

Плюсы
Доступная цена, удобная форма руля и хороший ход педалей оставляют приятное впечатление об этой бюджетной модели.

Минусы
Отсутствие обратной связи, обилие пластмассы и не слишком эргономичное расположение кнопок на руле могут заставить задуматься о покупке более продвинутого автомобильного манипулятора. И еще один серьезный минус – это отсутствие каких-либо переключателей передач: нет ни рычага, ни шифтеров. Поэтому нужно либо ездить с автоматической коробкой передач, либо переключать передачи кнопками на руле.

Рекомендуем
Непритязательным пользователям, желающим получить максимум удовольствия в гонках за минимум денег. Подойдет он и новичкам, которые просто любят погонять, не вдаваясь в подробности настройки.



AVB GC-FBW7 ACTURBOFORCE

AVB GC-FBW7 MACTURBOFORCE

Технические характеристики:
Угол поворота 200 градусов;
Прорезиненное покрытие рулевого колеса;
8 программируемых кнопок;
1 миниджойстик;
Крепление присоской и центральным болтом;
USB интерфейс.

Играем!
Прежде чем играть, необходимо закрепить руль и установить драйвера. И если с первым никаких затруднений не возникло (крепление довольно надежное и оригинальное), то с установкой драйверов возникли проблемы. Драйвера с диска не захотели ставиться на Windows XP, поэтому пришлось скачать новую версию с сайта производителя для этой версии ОС. Но даже после закачки драйверов под XP пришлось потратить много времени, чтобы их подключить...
Первой игрой, в которой предстояло протестировать этот руль, вновь стала V8 Challenge. Затем наступил час NFS Porsche Unleashed 2000 и Crazy Taxi. Именно эти игры пролили свет на все достоинства и недостатки данной модели руля. Главное, что хочется отметить – это хорошая реализация обратной связи. Море удовольствия и уставшие руки гарантируются.

Плюсы
Стильные и удобные формы, а также бархатистое покрытие «баранки» оставляют благоприятное впечатление. Да и цена радует своей доступностью.

Минусы
Педали довольно неудобные, из-за чего начинают быстро уставать ноги. Также общую приятную картину портит отсутствие рычага переключения скоростей и неэргономичное расположение функциональных клавиш.

Рекомендуем
Всем тем, кто ищет разумный компромисс между качеством и ценой, но готов потратить часы или даже дни на закачку и настройку драйверов.

AVB GC-FBW1

Технические характеристики:
Угол поворота 200 градусов;
Резиновая полоска на руле, для уменьшения скольжения рук;
8 программируемых кнопок;
Один миниджойстик;
Ручка переключения передач;
Крепление четырьмя присосками, два фиксатора надеваются на край стола;
USB либо COM интерфейс.

Играем!
Нормально поиграть поначалу опять помешало неприветливое ПО, так что пришлось снова воспользоваться версией драйверов, скачанных с Интернет. Обратная связь хотя и присутствует, но реализована не так хорошо, как в других моделях. Так что особого удовольствия от гонок и поездок по извилистым трассам получить не удалось.

Плюсы
Невысокая цена и приятный дизайн.

Минусы
Педали слишком маленькие и легкие. Такими же размерами обладает и база, на которой они расположены, поэтому при интенсивном нажатии на педаль всю эту конструкцию вполне можно опрокинуть. Сам руль тоже особого энтузиазма не вызывает, он имеет форму «полубаранки», поэтому легко выскальзывает из рук, да и перехватывать его неловко. Кроме того, крепление к столу сделано неудобно: вместо центрального винта два зажима.

Рекомендуем
Пользователям, которых не пугают проблемы с драйверами, располагающим ограниченными средствами, но желающим иметь руль с педалями и поддержкой обратной связи.



AVB GC-FBW1

THRUSTMASTER FREESTYLER BIKE

Технические характеристики:
11 программируемых кнопок на руле;
1 ручка тормоза (ось);
1 ручка газа (ось);
2 рычага сцепления и тормоз;
Крепление к столу прижимными винтами.
Есть седло, которое можно положить на стол и сесть сверху, как на настоящий мотоцикл, для большей реалистичности ощущений;
2 оси: поворот руля, наклон руля;
USB интерфейс.

Играем!
Игрушки «Мотокросс Гран-При» (Sikolene Honda) и Motoracer 2 заставляют вспомнить призабытые ощущения безумной скорости и удовлетворение от выполнения сложных маневров как на трассе, так и за ее пределами, если, конечно, вы когда-нибудь ездили на мотоцикле. Особенно приятно, что можно заваливать мотоцикл набок или поворачивать переднее колесо. Это довольно удобно при прохождении частых поворотов, особенно на высоких скоростях. Еще присутствует хитрый переключатель режимов работы: Cross – системой воспринимаются только повороты и GP – воспринимаются еще и наклоны. Хотя ощущения от прыжка, пробуксовки, свиста ветра в ушах, падения с мотоцикла вряд ли сможет передать любой мотоманипулятор.
Конечно, Thrustmaster FreeStyler Bike не претендует на стопроцентную схожесть с реальным мотоциклом, но сам руль, седло и горловина бензобака во время игры позволяют забыть о том, что все это не настоящее и всецело наслаждаться игровым процессом. Седло довольно удобное, сидеть в нем так же естественно, как в седле настоящего мотоцикла. Впрочем, FreeStyler Bike можно закрепить и на столе, но тогда теряется весомая часть ощущений от виртуальных заездов на мотоцикле. Также есть возможность отодвинуть руль подальше от седла.

Плюсы
Удобное седло, полностью имитирующее реальный аналог. Множество возможностей установки самого манипулятора. Два режима использования, что позволяет играть на Thrustmaster FreeStyler Bike даже в автосимуляторы.


FREESTYLER BIKE

Минусы
Откровенных недостатков у FreeStyler Bike не наблюдается, все довольно продуманно и радует своей эргономикой. Правда, если бы инженеры Thrustmaster добавили к этому симулятору и Force Feedback, то было бы еще интересней.

Рекомендуем:
Потенциальным и состоявшимся байкерам и вообще всем любителям мотоциклов, предпочитающим до конца выкручивать рукоятку газа.

THRUSTMASTER 360 MODENA UPAD

Технические характеристики:
Единственный геймпад, лицензированный Ferrary. Сделан под приборную доску Ferrary;
12 программируемых клавиш;
2 кнопки переключения режимов;
1 обычный миниджойстик для переключения видов;
2 эргономичных миниджойстика на ножке, с прорезиненным покрытием;
Прорезиненные бока в местах соприкосновения с ладонями;
2 мотора в правой и левой части для реализации обратной связи;
Технология обратной связи Impression TouchSense;
Специальное программное обеспечение Thrustmaster для удобной визуальной настройки;
USB интерфейс.

Играем!
К тому, что драйвера Thrustmaster устанавливаются мгновенно и правильно, мы уже привыкли, поэтому теперь производитель радует нас визуальными эффектами. То есть на панели настройки появляется картинка игрового устройства, на которой отображается все, что с устройством происходит.
Геймпад необычен двумя вещами: дизайном под приборную доску Ferrary и наличием обратной связи. Поскольку у манипулятора нет отдельного источника питания, рассчитывать на мощную электромеханику обратной связи не приходится. Однако ее ощутимое наличие привело нас в невообразимый восторг. Мы громили вражеские звездолеты во FreeSpase2, летали над полями второй мировой в «ИЛ-2: Штурмовик», испытали даже вертолет в «Команч 4», и, конечно, участвовали в заездах Need For Speed. Во всех этих играх можно было ощутить отдачу от выстрелов, езду по гравию, удар от попадания в борта управляемой нами техники. Этот геймпад можно использовать во многих играх, и он, в отличие от большинства игровых манипуляторов, делает игру проще, а не сложнее.

Полюсы
Прорезиненная поверхность очень удобна, чувствуется обратная связь, не менее удобны и миниджойстики на ножке под большие пальцы! С помощью этих миниджойстиков прицел наводить даже удобнее и точнее, чем мышкой!

Минусы
Обратная связь слабовата, из-за этого многие тактильные эффекты похожи друг на друга. Миниджойстики очень удобны, поэтому большие пальцы убирать с них совсем не хочется. Дорогие разработчики, эти миниджойстики меняют всю концепцию геймпада, поэтому нужно располагать больше кнопок под оставшиеся пальцы. После появления миниджойстиков четыре программируемые кнопки под большим пальцем оказываются бесполезными!

Рекомендуем
Бойцам-универсалам, которые уже много лет ищут удобную альтернативу мышке. Правда, для игр, где требуется большое количество кнопок, этот



THRUSTMASTER 360 MODENA UPAD

геймпад не подойдет. Также рекомендуем ценителям тонких тактильных ощущений.

СИСТЕМА NOSTROMO SPEEDPAD N50 И NOSTROMO GAMEMOUSE N30

Технические характеристики:

SpeedPad

10 программируемых клавиш;

1 миниджойстик;

1 колесико с ограниченным углом поворота;

USB интерфейс.

GameMause

2 обычные мышиные кнопки;

1 кнопка под большой палец;

Технология обратной связи Impression TouchSense (мышка обладает набором тактильных эффектов, таких, как отдача от выстрела, дрожание);

USB интерфейс.

Играем!

Эргономичный набор из боевой мышки и клавиатуры под левую руку агрессивного черного цвета подходит для несложного RPG, что видно с первого взгляда. Причем вы с одинаковым успехом можете управлять охотником на монстров, роботом, танком или простым вертолетом. При этом в мышке реализована обратная связь, поэтому можно почувствовать отдачу от выстрелов. На клавиатуре под большим пальцем расположен обычный крестовой джойстик, при его помощи удобно бегать и прыгать. Указательный палец ложится на скролинг. В звездолете на него можно повесить газ, а в охоте за монстрами вряд ли найдется применение (смену оружия – прим. ред.). Оставшиеся три пальца лежат на обычных клавиатурных кнопках, ими удобно переключать режимы и оружие.

Программное обеспечение достаточно сложное и позволяет эмулировать обычную клавиатуру. То есть мы можем назначить каждой кнопке SpeedPad букву с клавиатуры, при этом игра будет думать, что нажимают на клавиатуре. Но это не предел, мы можем назначить каждой кнопке SpeedPad комбинацию из клавиш, можем написать даже целый скрипт! В таком случае игра будет думать, что мы последовательно нажали несколько кнопок на клавиатуре. Это очень удобно. А необычный серый нарост на мышке на самом деле оказался очень удобной кнопкой под большой палец. При ее нажатии рука не напрягается и может также свободно двигать мышку.

Плюсы

Программное обеспечение, позволяющее программировать кнопки SpeedPad. Тактильные эффекты мышки можно использовать в повседневной жизни при работе с рабочим столом. Хотя дрожание мышки отвлекает от работы, так же, как звуки всплывающих окон.

Минусы

Мышка могла бы быть и оптической! Да и наличие мышиной обратной связи – сомнительное дело. На SpeedPad мало кнопок! Для Quake их, конечно, в самый раз, но для CS ощущается нехватка.

Рекомендуем

Как новичкам, так и профессионалам RPG. Конечно, придется потратить много времени на настройку сложного ПО, зато можно воспользоваться удобными функциями. К этому устройству не надо привыкать, так как рука ложится сама на нужные кнопки. Мышку (с моторчиком обратной связи) рекомендуем любителям звуковых и анимационных эффектов Windows, теперь к ним добавятся тактильные.



СИСТЕМА NOSTROMO SPEEDPAD N50 И NOSTROMO GAMEMOUSE N30



THRUSTMASTER TACTICALBOARD

THRUSTMASTER TACTICALBOARD

Технические характеристики:

41 программируемая кнопка (всего);

1 кнопка Escape;

1 скроллинг;

Клавиатура разбита на зоны:

13 кнопок для управления действием в центре;

7 кнопок под большой палец, можно отрегулировать под размер кисти;

22 командные клавиши на панели с возможностью изменения угла под кисть игрока;

1 гелиевая подушка выдвигается под кисть, либо снимается;

USB интерфейс.

Играем!

У всякого, кто увидел этот необычный манипулятор в первый раз, возникает естественный вопрос: зачем и для чего это нужно? Ответ простой – это эргономичная клавиатура для игр. Рассчитана она под левую руку. Для большего удобства имеется подушечка. Наклон одной из панелей с кнопками регулируется под размер кисти, а другую панель можно расположить под большим пальцем (для этого она двигается). При этом в правой руке вы держите обычную мышь. Мы честно пытались играть в WarCraft и StarCraft, однако нужно очень долго привыкать к этому манипулятору и настраивать его под себя, чтобы был толк.

Плюсы

Очень много зон, очень много кнопок, простое ПО. Если правильно отрегулировать все панели, то рука действительно не устает.

Минусы

Необходимо долго настраивать и привыкать. Новичкам будет тяжело не запутаться, а профессионалам придется переучиваться.

Рекомендуем

Профессионалам, которые играют в сложные игры с большим количеством горячих клавиш. Профессионалам, готовые переучиваться с обычной клавиатуры на эргономичную, чтобы поднять эффективность в игре.

БЛАГОДАРНОСТЬ

test_lab выражает благодарность за предоставленные на тестирование устройства компаниям «Остров Формоза» и «Дистрибуторская компания АЛИОН» – эксклюзивному дистрибутору Thrustmaster в России и странах СНГ.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

MAFIA

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

Дополнительная информация: **ИНДЕКС НА САЙТЕ=COF7156**

I. AN OFFER YOU CAN'T REFUSE (3/10)

В скобках указанна сложность миссии по десятибалльной шкале.

1) Оказавшись однажды свидетелем гангстерской погони, честный таксист Том Анджело стал поневоле ее участником. С увесистым стволом пушки у виска не поспоришь, все предельно ясно: или ты работаешь на них, или на тебя работают гробовщики. Педаль газа в пол – вам необходимо оторваться от преследователей.

Первая миссия не должна вызвать каких-либо трудностей. Вы должны петлять по улочкам города, выполняя резкие развороты и прочие обманные маневры. Кроме того, вам следует придерживаться левой стороны проезжей части, так вы можете «помочь» преследователям впечататься в столб или во встречное авто, а стало быть, у вас больше шансов избавиться от хвоста.

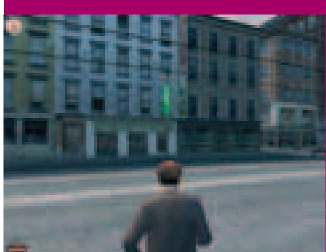
После того, как вы продемонстрируете свое умение крутить баранкой, вам предстоит отвезти назадачливых гангстеров в бар Сальери (1), который расположен в другой части города. Для ориентира используйте стрелку-указатель в верхнем левом углу и карту, вызываемую клавишей TAB. Вы получите свое первое вознаграждение, кроме того, вы теперь сможете в любое время обратиться к Дону Сальери за помощью.



Ганста Талян aka Spoiler

II. THE RUNNING MAN (4/10)

Вот они, рабочие будни таксиста. Несложная миссия, в которой можно ознакомиться с окрестностями города. Нажмите [F5], чтобы ваша скорость не превышала 60 км/ч, и используйте карту для изучения маршрутов. Не проезжайте на красный свет, когда вас может заметить полиция, не давите пешеходов и не устраивайте столкновений с другими авто. Ведите себя прилично – на данном этапе вы честный трудяга.



1) Отвезите пассажира к церкви (5) в районе Down Town.

2) Отвезите пассажира к госпиталю (7) в New Ark.

3) Отвезите девушку к театру (11) в Central Island, следуя через мост Giuliano.

4) Отвезите пассажира к бару Pompeii в Hoboken.

5) Отвезите пассажира к стоянке магазина в Little Italy, следуя через мост Giuliano, а затем по тоннелю.

6) Под конец рабочего дня Томми решит немного передохнуть, и на него снова обрушатся неприятности. Морелло решил отомстить за вчерашнее, и вам придется на своих двоих удирать от вооруженных гангстеров до бара Сальери. Следите за указателем в верхнем левом углу и за зелеными стрелками, демонстрирующими, где необходимо сворачивать. Совет: ни в коем случае не останавливайтесь, не засматривайтесь на справляющих нужду мужиков и бегите зигзагами, так у вас гораздо больше шансов увернуться от вражеских пуль.

III. MOLOTOV PARTY (4/10)

1) Вам предстоит испытательное задание – покалечить машины во дворике у бара Морелло. Прежде всего, познакомьтесь с Винченцо, который выдаст вам бейсбольную биту и пару бутылок с зажигательной смесью. Затем обратитесь к заикающемуся автомеханику Ральфи и получите от него машину для выполнения миссии.

2) Держите путь по карте в другой район города к бару Морелло (2).

3) Притормозите у заведения и осмотритесь. Проезд во двор охраняется сторожем, и действовать напролом не имеет смысла – вы поднимите много шума. Отыщите узкую аллею за баром, откройте калитку, подкрадитесь к охраннику и вырубите его бейсбольной битой. Разукрасьте два авто своим орудием, а в последнюю запустите бутылку с зажигательной смесью. Особо не увлекайтесь и действуйте быстро, а затем, сломя голову, неситесь к своей тачке и направляйтесь в бар Сальери.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

На полной скорости давите неудачника сторожа, выскакивайте из машины и начинайте лупить по тачкам шестерок Морелло. Готовьте «коктейль Молотова». Его вы зашвырнете под ноги морелловским хитманам, на свою беду выскочившим из бара. Сгорят все. Затем, позаимствовав оружие у кремированных, влетайте в заведение и устраивайте погром. Расстреляйте стоящие во дворе тачки до полного уничтожения и спокойно увезите ошарашенного Поли к Сальери.

IV. ORDINARY ROUTINE (6/10)

1) Поздравляю, вас приняли в семью! Сэму и Поли необходимо собрать деньги с территории Сальери. Вы выступаете в качестве водителя. Ральфи научит вас взламывать замок на Bolt Model B Fordor, а Винченцо даст вам на всякий случай Смит-Вессон.

2) Сперва вам необходимо доставить ребят в Central Island, а затем в Hoboken. После этого вам предстоит отвезти их в мотель за пределами города.

3) В дом войдут двое, но выйдет один лишь Поли, к тому же раненый. Сэм остался внутри, и вы должны его спасти. Прострелите колеса шикарного желтого кабриолета, красующегося у входа. Так, на всякий случай.

Обойдите дом и избавьтесь от собаки, которая вполне способна хорошенько вас покусать. Заберитесь по ящикам на балкон и пройдите внутрь. Тут же откройте дверь в туалет справа и пустите пулю в лоб приютившемуся там мужику. Какая нелепая смерть! На поднятый шум снизу прибегут трое бандитов, посему нырните в открытую комнату и заберите с кровати

«Томпсон». Когда ребята подбегут к трупу, вернитесь в коридор и выпустите в них очередь из автомата. Обыщите их тела и соберите пушки. В другой комнате, в ванной вы сможете найти аптечку. Подлечитесь и следуйте на первый этаж. В бильярдной вас поджидает еще троица бандитов. В первую очередь разделайтесь с двумя в центре помещения, а парня за барной стойкой с «Томпсоном» оставьте напоследок. Используйте Colt 1911 – лучшее оружие, когда-либо стоявшее



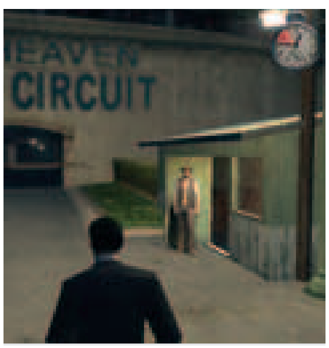
на вооружении мафии. В будущем – убедитесь!
В бильярдную ворвется здоровяк в грязной майке и полезет на вас с кулаками. Пристрелите его. В соседней комнате валяется избитый Сэм, но будьте готовы к тому, что очнется крепыш, и вам придется его снова усмирить. Внезапно какой-то тип стащит сумку с деньгами, и вам предстоит его догнать и наказать.
4) Не зря вы прострелили колеса его роскошной тачки, теперь она еле плетется. Вы можете попробовать даже прикончить неудачника на ходу. Правда, рано или поздно он все равно попадет в аварию и остановится. Не спеша покиньте авто, достаньте Томмиган и пристрелите негодяя.

КОММЕНТАРИЙ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

Да, прострелив колеса, догнать бандита не проблема. Остановка произойдет, скорее всего, до тонneля. А жаль. Потому что дальше трасса идет по таким живописным местам, что я частенько упускал преследуемого, восхищаясь видами.

V. FAIRPLAY PART I (4/10)

Сальери даст вам задание украсть европейскую гоночную машину и доставить ее к механику Лукасу, чтобы тот «посмотрел» на ее начинку. Дон сделал ставки на свою любимицу, и боится, что проиграет. Правда, больше всего он переживает, что будет выглядеть перед друзьями старым идиотом.
1) Поговорите с Ральфом и получите в распоряжение Shubert Six.
2) Вам необходимо проехать в западную часть города к гоночной трассе (9). Как только увидите надпись Lost Heaven Racing Arena, знайте, что вы на месте. У ворот вас встретит охранник (см. рис.), который укажет вам путь к гаражу.
3) Теперь вы должны доставить болид к Лукасу, при этом вам нельзя попадаться на глаза полиции – авто заметно выделяется на дороге.
4) Держите путь в автомастерскую Бертоне (3), где механик осмотрит машину и проделает с ней некоторые манипуляции. После этого вам необходимо вернуть болид на место и не оставить на нем ни одной царапины.



Главное – успеть во время, пока другой сторож не сменил Бобби.
5) После успешно выполненного задания вернитесь в бар Сальери.

VI. FAIRPLAY PART II (9/10)

1) На утро вы узнаете, что гонщик сломал руку, и вся надежда осталась только на вас.
2) Следуйте на гоночную трассу и разыщите там Фрэнка.
3) Одна из самых сложных миссий: пять кругов ада, двенадцать соперников, и первое место в качестве условия для победы. Вам необходимо детально изучить трассу и влюбить в себя каждый ее изгиб. И только так. Верный способ: обогнать на самом первом повороте всех соперников и уже тогда не пропускать никого вперед, безошибочно проходя все повороты. Имеет смысл использовать ручную коробку передач.
Как выиграть гонку за шесть минут? Следуйте вперед до первого checkpoint, притормозите и обратите внимание на закрытый поворот налево. Вы можете свернуть по песку, и на экране всплывет надпись WRONG WAY. Вы срежете таким образом путь, но вам, к сожалению, ничего не засчитают. Но это неважно. Как только вернетесь на трассу, нажмите [0] на дополнительной клавиатуре, и вы окажетесь в двух метрах от финишной линии. Начните новый круг, повторите процедуру пять раз, и первое место ваше, нечестный мафиоза!



4) После празднования победы поезжайте к Бертоне, который научит вас взламывать желтый Lassiter (ту самую шикарную тачку из четвертой миссии). Такое авто стоит у муниципального здания в Central Island. Украдите красавицу и пригоните ее к себе в гараж.

VII. SARAH/BETTER GET USED TO IT (7/10)

1) Луиджи просит вас, чтобы вы проводили его дочь Сару домой, так как к ней на улице пристают хулиганы.
2) Идите с девушкой в ногу, ведите с ней беседу, и в одном из переулков на вас нападут бандиты.
3) Нацепите кастет и пообщайтесь с тройкой мерзавцев, пока они не разбегутся по сторонам. Подберите бейсбольную биту, пройдите еще дальше, сверните в подворотню и вы увидите, как пара хулиганов пристает к Саре. Сделайте так, чтобы они крепко пожалели о своем необдуманном поступке. Доведите Сару до дома, и наблюдайте первую в истории компьютерных игр постельную сцену в 3D (PornoStar 3D не в счет).
4) Утром Томми расскажет Сальери о произошедшем. Дон прикажет вам с Поли разобраться. Загляните к Винченцо и возьмите у него бейсбольную биту и Colt 1911.
5) Поезжайте за информацией к Бифφу, которого можно найти на центральной площади в Chinatown. Он направит вас к



старой станции, что находится неподалеку.
6) Позвольте Поли выбить дверь ногой, приготовьте бейсбольную биту и возьмите на себя главенствующую роль в зачистке вражеской территории. Внимательно следите за товарищем, он порой становится таким смелым, что не стесняется одновременно махаться с пятеркой противников. Только ни в коем случае не открывайте огонь, иначе вы всех спугнете и все испортите. Старайтесь бить по спине, так вы уложите с первого удара любого. Поднимитесь по лестнице и спрыгните в мусорную кучу. Приготовьте свой Colt 1911, так как местные ребята первыми откроют огонь, и вам придется им уже ответить. Перестреляйте всех в окрестности, не забывая следить за здоровьем Поли.
7) Кое-кто в итоге от вас скроется, так что мигом заберитесь в свое авто, дождитесь товарища и следуйте за негодяями. Через некоторое время они врежутся в стену, и Томми (как вариант, Поли) позаботится об их дальнейшей судьбе.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

VIII. THE WHORE/ THE PRIEST (8/10)

1) Вам поручают сразу три задания: расправиться со шлюхой, которая передает информацию Морелло, взорвать гостиницу и убить менеджера.

2) Поезжайте к Corleone Hotel в районе Downtown.

Спрячьте оружие, чтобы никто ничего не заподозрил. Поднимитесь на третий этаж и отыщите незапертую дверь. Девушка принимает ванную. В Томми еще осталось что-то человеческое, он пожалеет барышню и прикажет ей убраться из города.

Спуститесь на первый этаж и следуйте в ресторан. Менеджер (в белом) не стоит на месте. Дождитесь, когда он вернется в ресторан, закройте дверь и тут же пристрелите парня в черном за столиком (с пистолетом). После этого расправьтесь с беззащитным менеджером. На шум сбегутся охранники, найдите укрытие и обслужите их по одному. На ресепшене заберите ключ от Director's Office и подлечитесь у аптечки.

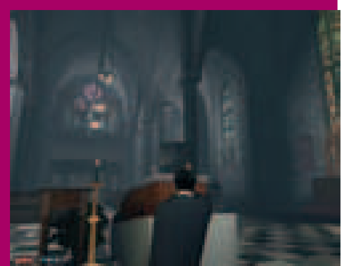


Поднимитесь на верхний этаж. Только не влетайте в директорский кабинет демоном возмездия! Оппонент будет готов к встрече, так что будьте осторожны.

3) Томми установит бомбу, и произойдет взрыв. Теперь вы на крыше, а за вами охотится полиция. Поднимитесь по лестнице наверх, пройдите через двери, заберитесь на парапет и спрыгните на крышу дома справа. Издалека в вас целится коп из ружья – опередите его. Спуститесь чуть ниже, и из двери выбегут полицейские. Заберитесь обратно наверх и снимите их с выгодной позиции. На крыше напротив прячется еще один противник (см. рис.), которого крайне сложного заметить. После этого появится еще пара копов, разделайтесь и с ними. Следуйте к деревянной лестнице, с помощью которой Томми переберется на крышу церкви.

4) На веревке подвешено ведро, а внизу как раз под ним стоит работничек. Забавно. Спуститесь вниз и по пути подлечитесь у аптечки. Вы попадете на похороны приятеля, судьбу которого вы с Поли определили в прошлой миссии.

Священник вас заметит, но не высовывайтесь, а подождите, пока к вам подбегут особо любопытные. Вы знаете, чем их порадовать. После этого ворвитесь внутрь и спрячьтесь за гробом (см. рис.). Из-за укрытия вы сможете без труда снять противников с балконов, а также порешить прячущихся



за скамейками. Вскоре с улицы нагрянет еще порция бандитов, вооруженных шотганами. Имеет смысл убежать под крышу церкви, и там уже разделаться со всеми по одиночке.

5) Следуйте на улицу. Вас разыскивает полиция, о чем говорит значок WANTED вверху экрана. Заберитесь в первую попавшуюся тачку и неситесь к бару Сальери.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

Гораздо предпочтительней сразу заняться менеджером. По наглому вваливайтесь в ресторан, подойдите к нужному столику, жмите пробел (Тони выдаст фразу приговора), и пристрелите неудачника.

Совет: избавляйтесь от матросни – любителей пострелять в спину.

IX. A TRIP TO THE COUNTRY (8/10)

1) Сальери дает очередное задание: забрать виски со склада за пределами города. Миссия обещает быть жаркой.

2) Сперва вам необходимо встретиться с Поли на складе Сальери (4). Ральф предоставит вам новенькую Bolt V8, на которой и поезжайте к товарищу. Оттуда вы доберетесь к месту назначения уже на грузовиках.

3) В деревушке подозрительно тихо, и Поли пошлет вас разведать обстановку и узнать, что произошло с людьми Сальери и со спиртным.

Держите путь через всю ферму до грузовика. Откройте дверь, и из кабины выпадет труп водителя. Тут же появятся ребята с дробовиками и откроют по вам огонь. Не стройте из себя крутого парня, а бегите зигзагами обратно к Поли, который уже подготовился с товарищами к теплой встрече. Пристройтесь рядом со своими и не дайте противникам и близко подойти. После того, как все стихнет, поговорите с Поли – теперь необходимо спасти бедолагу Сэма.

4) Следуйте по главной дороге к открытому сараю на правой стороне. Внутри вас поджидают противники. Для вас здесь припасена аптечка, а Поли отыщет лом. Напротив, через дорогу находится закрытый сарай, в котором держат Сэма. Как только Поли вышибет дверь, приготовьтесь к отмщению за Сэма. Продвигаться следует крайне осторожно, так как противники прячутся практически везде. На втором этаже вы сможете отыскать еще одну аптечку, а на третьем валяется покалеченный Сэм. Поли побежит за помощью, но тут, как назло, подъедут копы. Снимите их сверху из окна, но будьте



готовы к тому, что особо проворные могут прорваться и выскочить у вас из-за со спины. Спуститесь вниз, и вы покинете это гнусное место.

5) Вы находитесь в кузове грузовика и должны отстреливаться от догоняющих вас авто. Вам предстоит уничтожить три машины. Стреляйте в лобовое стекло по водителю.

6) После того, как Сэма отвезут к лучшему врачу в городе, вы можете заехать за заданием к Бертоне.

SUBQUEST

7) Лукас просит, чтобы вы предупредили его друга о том, что за ним скоро приедет полиция. Сломя голову, неситесь в Hoboken, ибо времени осталось очень мало. Вы должны опередить полицию и постучаться в дверь первым.

8) Вернитесь к Бертоне, и он научит вас справляться с Ulver Airstrim Fordor. Поезжайте в Oakwood и угоните там автомобиль, после чего отправляйтесь на новой машине в бар Сальери.

X. OMERTA (8/10)

1) Омерта – кодекс молчания итальянской мафии. Фрэнк предал семью, и собирается сдать документы в полицию. Вы должны разыскать продажного консольере. У Винченцо для вас найдется шотган, а Ральфи подготовил для вас новую машину.

2) Поезжайте в Chinatown к первому стукачу, а затем к музею в Central Island ко второму. После этого вам предстоит навестить лысого парня, проживающего под мостом неподалеку от мастерской Бертоне. Правда, товарищ откажется что-либо говорить. Дайте ему пару раз в челюсть, и через мгновение уже будете знать, где копы держат Фрэнка.

3) Раздобудьте быструю машину, например, Bolt V8 Roadster и поезжайте в Oakwood. Оттуда следуйте за Фрэнком в аэропорт (12).

4) Миссия из серии «один против всех». Держите путь в здание, в котором вас поджидают четыре противника. Аптечку на стене оставьте «на потом».

Следуйте за Фрэнком в ангар, по пути расправляясь с копами в плащах. Подъедет грузовик, из



которого выйдет водитель с монтировкой. Накормите парня свинцом, заберитесь в машину и передавите всех, кто только попадется под колеса. Соберите с трупов пушки и не забудьте снять противника с вышки. Фрэнк находится на автомобильной парковке за зданием, убейте его телохранителей и поговорите с предателем. Вы узнаете причины, по которым самый близкий Сальери человек хочет покинуть семью. Оказывается, копы грозятся убить его жену и ребенка.

5) Нацепив на Фрэнка наручники, следуйте в строение справа, которое охраняется парой полицейских. Внутри вы найдете жену и сына консольере. Поговорите с ними, вернитесь к Фрэнку и отведите его к родным. Вас

попросят найти билеты. На парковке возьмите понравившуюся машину и вернитесь к первому зданию. Внутри на столе лежат заветные билеты. Отдайте их Фрэнку, и вы станете свидетелем трогательной сцены.

6) После этого, не обращая ни на кого внимания, покидайте аэропорт и следуйте в банк (6) в Downtown, в котором вам необходимо забрать бухгалтерские книги.

SUBQUEST

7) Загляните к Бертоне за заданием. Вам необходимо передать «послание» Стэну в Works Quarters. Отыщите этого чернокожего боксера и отделайте его. Стэн испугается и убежит.

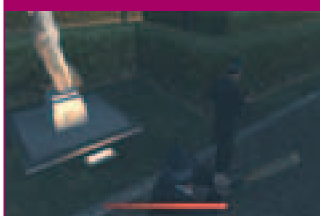
8) Лукас научит вас угонять Thor 810. Такую красавицу можно найти в районе Oak Hills, в котором живут звезды. Разжившись новой машиной, вернитесь в бар Сальери.

XI. VISITING RICH PEOPLE (7/10)

Очередное задание от Сальери: украсть важный документ из виллы в Oak Hills.

1) Получите у Винченцо бейсбольную биту и Colt 1911, а по пути к дому миллионера подберите в Hoboken взломщика Сальваторе.

2) Держите путь в Oak Hills (13). Отыщите неприглядную калитку в заборе и прикажите Сальваторе открыть ее.



3) Не теряя ни секунды, бегите влево и прячьтесь за статуей. Прикажите Сальваторе оставаться на месте. Как только охранник пройдет мимо вас, выйдите из укрытия и поприветствуйте его бейсбольной битой сзади. (см. рис.) Вам достанется ключ и шотган. Справа находится небольшая беседка, в которой задумчиво стоит еще один охранник. Отберите шотган и у него. Если вы все сделали быстро, то успеете настигнуть третьего охранника в то время, как он будет спускаться по лестнице у дома. Когда территория будет расчищена, вернитесь к Сальваторе и позовите его с собой.

Зайдите внутрь дома. Если вы нарветесь на служанку, не стесняйтесь ее тоже познакомить со своей битой. Чья жизнь вам дороже, в конце концов? Главное, не балуйтесь нигде с выключателями, иначе навлечете на себя беду. Поднимитесь на второй этаж, и отыщите в одном из кабинетов сейф.

4) Прикажите Сальваторе взломать его, и тут неожиданно вернется хозяин. Хватайте документы в охапку и покидайте дом через другой выход. На улице стоит машина богача Silver Fletcher, прикажите Сальваторе ее открыть и выбирайтесь из поместья.

5) Высадите Сальваторе у его дома, и отправляйтесь в бар Сальери.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

Спрятаться там, спрятаться здесь... Брр! Сальваторе действительно надо оставить в тени, а затем подкрасться к охраннику в беседке. Завладев шотганом, следует перестать скрываться, и, пользуясь перекатами, залить кровью сад перед домом.

Да, и в самом особняке можно застать жену сенатора.

XII. A GREAT DEAL! (8/10)

1) Поли нашел некоего Вильяма Гейтса из штата Кентукки, который по дешевке толкает спиртное. Товар необходимо забрать на автомобильной стоянке.

2) Поезжайте в указанное место. Поднимитесь с Сэмом и Поли на верхний этаж, где вас уже ждут партнеры по сделке. Однако Морелло, как выясняется, жаждет войны. Внезапно подкатят две машины, из которых вылезут добрые ребята с «Томпсонами» и шотганами. Тут же пригнитесь и расстреляйте всех издалека, стараясь экономить патроны. Вскоре подъедет еще одно авто, из которого также вывалятся противники.

Этажом ниже двое парней сидят за решеткой, а третий прячется за колонной в другом конце помещения. Еще ниже вас поджидает кучка ребят слева, попробуйте их выманить по одному. На втором этаже проход забаррикадирован, кроме того, будьте осторожны – в вас полетят гранаты.

Не используйте обычную лестницу, а шустро перестреляйте всех из укрытия. Как только вы все расчистите, вернитесь на

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)



верхний этаж и подгоните грузовик к выходу. Успех этой миссий по большому счету зависит от сообразительности Поли и Сэма, которые порой ведут себя откровенно глупо и лезут под пули.

3) Теперь вам предстоит отвезти товар на склад в Hoboken, ожидается погоня с перестрелкой. Но лучше всего обговорить все детали на месте. Вооружитесь «Томпсоном» и расправьтесь с парнями слева от входа, а заодно взорвите две черные машины. (см. рис.) Погоня отменена.

XIII. BON APPETIT! (9/10)

1) Сальери просит вас стать на время его телохранителем и отвезти его в ресторан на ланч. Модная машина у Дона, ничего не скажешь. Везите Сальери в ресторан в New Ark.

2) Правда, толком покушать не удастся, люди Морелло приехали передать «послание» Сальери. У вас с собой только Colt 1911, так что дела плохи. Тут же отскочите вправо и спрячьтесь за барной стойкой. Пристрелите парней в правой части экрана, ибо у них больше шансов попасть в Сальери. Экономьте патроны, так как вскоре через дверь сзади к вам ворвется добрая троица. В идеале вы должны не дать им сделать и выстрела. Пройдите в коридор. Из окошка видно, как между домами засел неприятель с «Томпсоном». Вышибите ему мозги, а затем пробегите во дворик и загляните в дверь справа. На втором этаже притаился еще один счастливый



обладатель «Томпсона». Сделайте его несчастным. Из окна вы можете добить остальных парней внизу. Выйдите на улицу и еще раз убедитесь в том, что все спокойно. На всякий случай заберитесь в любую машину и погоняйтесь за оставшимися негодяями.

3) Теперь вам с Сальери предстоит навестить Карло, квартира которого расположена неподалеку от моста West Marshall. Соберите с трупов пушки, и в путь!

4) Поднимитесь с Сальери наверх и вышибите дверь ногой. Парень в трусах выскочил через окно, следуйте за ним по пожарной лестнице. Отловите его за гаражами и накормите свинцом. Тут же из двери появятся два придурка с бейсбольными битами и третий, поумнее, с пистолетом. Что с ними делать, вы знаете.

XIV. HAPPY BIRTHDAY! (5/10)

Дон очень недоволен, что ему не дали спокойно поесть в ресторане Пепе. Морелло хочет войны? Он ее получит. Но для начала необходимо убрать политика, который собирается отмечать свой день рождения на пароходе.

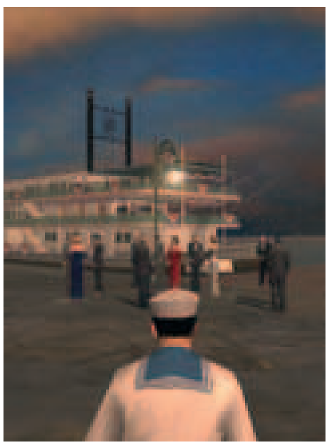
1) Ральф научит вас угонять Crusader Chromium Fordor.

2) Поезжайте к пристани в южной части Central Island. Правда, без приглашения вас никто никуда не пустит. В здании напротив заманчиво открыта дверь, а в подвале висит одежда. Переоденьтесь в моряка, и вы уже на борту.

3) Теперь вам необходимо отыскать пистолет, который Винченцо предусмотрительно спрятал в туалете. Таковой находится на нижней палубе слева, но в нем вы можете найти лишь одно ведро. Кстати, неподалеку ходит парень в матроске и курит. Обратите на него внимание.

На палубе выше в задней части корабля у лестницы вы сможете найти дверь с запиской SKIPPER HAS THE KEY. Помните парня в матроске? Уговорите шкипера отдать вам ключ. Вам предстоит вымыть сортир, но зато вы найдете пушку.

Поднимитесь на верхнюю палубу и ждите, пока политик начнет речь. Подберитесь к нему поближе и передайте ему искренние поздравления от Дона Сальери. После этого неситесь на нижнюю палубу, расталкивая и расстреливая преграждающих путь приглашенных. Вас уже ждет Поли на лодке.



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

Топь, это все здорово – подойти и при всех застрелить. И зачем тогда ждать начала выступления? Замочить сразу при выходе из каюты! А еще некоторые умудрялись забить сенатора до смерти ведром по голове. Но есть элегантный вариант, a-la «Хитман 47». К тому же, увидев пистолет – жертва сразу кинется в бега и... морока, морока! Спуститесь на первую палубу, недалеко от катера уходит вверх что-то вроде трапа. Поднимитесь по нему, и вам откроется прекрасный вид на выступление. Далековато? Не забывайте, у вас в руках Colt 1911! Один выстрел — и готово. Когда телохранители, задыхаясь, доберутся до первой палубы, вы будете подплывать к берегу.

XV. YOU LUCKY BASTARD! (9/10)

1) Пришла пора предпринять куда более серьезный шаг – убить Серджио Морелло. Поли возьмет у Винченцо "Томпсон", а для вас припасен Colt. Ральф предоставит вам Guardian Terraplane.

2) Поезжайте к итальянскому ресторану, позвоните с уличного аппарата и попросите к телефону Морелло. Правда, подойдет другой, но Поли все равно накормит его свинцом. Упс... Ошибочка вышла. Оторвитесь от преследователей и следуйте в бар Сальери.

3) Рожден новый план. Возьмите у Винченцо взрывчатку и поезжайте к дому Морелло.

4) Дождитесь, пока парень у входа докурит сигарету, а затем подложите под машину динамит. Правда, в авто сядет женщина и... Такое случается, как говорит Сальери.

5) Теперь вам предстоит совершить покушение на Серджио в ресторане Rainbow Garden в



Downtown. Только вот "Томпсон" Поли подведет его в самый решающий момент.

6) Вам предстоит оторваться от преследователей. Проще всего подкатить к мосту и слететь по лестнице вниз к воде, тогда погоня загремит в воду (см. рис.).

7) После стольких провалов задание отдают другим. Однако удача вновь на стороне Серджио.

Вам предстоит погоня за гангстером в порт (8) по маршруту Central Island – Giuliano Bridge – Works Quarters.

8) Одна из самых сложных миссий. У вас в руке Colt 1911, и выбежавший справа парень получает пулю в лоб. Притаившийся слева в кустах тоже не должен остаться обделенным. Впереди за машиной мелькают еще двое.

Соберите с трупов пушки и заберитесь в грузовик. Передавите всех в округе и отыщите две аптечки у пристани: одна – внутри домика рядом с цистернами, а вторая – на стене здания в другом конце.

После этого побегайте вокруг и утихомирьте оставшихся. Главное – снять снайперов с красных вышек, которые следят за каждым вашим шагом (см. рис.) Затем отыщите машину Морелло. Стало быть, Серджио прячется



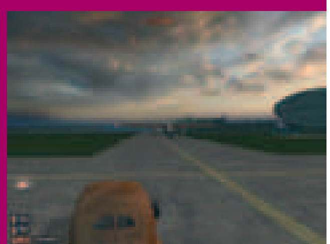
на складе.
Переставьте стрелки на ж/д путях так, чтобы цистерна смогла подъехать прямо к воротам. Выбейте из-под колес вагона дощечки, и он покатится к складу. Томми закуривает и стильно бросает сигарету на землю... Проходите внутрь.
9) На ящиках сидит парень с "Томпсоном", а остальные бегают вокруг с шотганами. В дальнем углу притаился сам Морелло. Вот и все. Везучий, но мертвый ублюдок.
10) Вернитесь в бар Сальери.

SUBQUEST

11) По пути загляните к Лукасу Бертоне. Вы как раз вовремя. Его друг в Chinatown тяжело ранен, и вам необходимо доставить бедолагу в больницу. Заметьте, что в гараже Бертоне висит аптечка на стене.
Следуйте к месту по северному мосту, минуя средний остров. Вам нужна скоростная машина на четырех человек, так как помимо раненого сядет и его товарищ. На пути к врачу поставьте ограничение в 60 км/ч и спокойно доставьте ребят в Oakwood.
12) Лукас научит вас угонять Bruno Speedster 851. Таковой имеется на стоянке в Central Island. Разделайтесь с владельцем стильного авто, а затем возвращайтесь в бар Сальери на новой тачке.

XVI. CREME DE LA CREME (6/10)

1) Теперь дошла очередь и до самого Морелло. У Винченцо для вас найдется обрез, а для Сэма и Поли приготовлено по "Томпсону".
2) Поезжайте к театру (11) в Central Island.
3) Морелло начнет удирать от вас на лимузине в аэропорт (12), следуйте за ним, не отставая.
4) В аэропорту ваша машина, как назло, выйдет из строя. Покиньте средство передвижения и бегите к самолету, где вас уже поджидают два парня с шотганами. Как только вы с ними разделаетесь, подъедет ваше авто. Заберитесь на заднее сидение, и вам выдадут "Томпсон". Стреляйте по двигателям взлетающего самолета. (см. рис.)
Другой вариант развития событий – машина Морелло не свернет к аэропорту, а поедет дальше до разрушенного моста. Там у обрыва вы сможете также поквитаться с Морелло.
Говорят, что его можно прибить еще по пути. Мне же попросту никогда не удавалось его догнать.
5) После этого отвезите Сэма и Поли в бар Сальери, а сами поезжайте к Бертоне.



КОММЕНТАРИЙ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

От маяка до дороги – довольно далеко и пешком бежать за другим авто хлопотно. Поэтому подгоните тачку вплотную к обрыву, чтобы она двумя колесами была уже там. Вылезайте и парой пинков завершите дело.

КОММЕНТАРИЙ ОТ МОБСТЕРА ПЕРЕСТУКИНА

Говорят? Многое говорят! Вот, что нам удалось выяснить. Некто г-н Klarens Bodiker грохнул таки Морелло в пути: «я догнал его на первом же мосту, поддал хорошенько под зад, чтобы он в грузовик влетел, а потом разогнался и еще хорошенько добавил по уже стоящей машине.
Результат: водитель и пассажир мертвы. Водила аж голову на руль уронил, а Морелло лежал сзади, безжизненно откинувшись на спинку сиденья. Ну я, понятное дело, как бывалый гангстер вылез из машины, пострелял для контроля по головам и...никакой реакции от игры. Миссия не заканчивается! Тогда я труп водителя на мостовую выбросил, сам за баранку, отвез лимузин на набережную и столкнул в воду. А вы бы что сделали на моем месте?
Ну, и в итоге получил надпись «Морелло сбежал». Во как.».
Спасибо, Klarens! Итак, строгий дядя триггер не позволит пройти миссию таким образом.

SUBQUEST

6) Лукас попросит вас скинуть старую тачку с обрыва в Oakwood. Делается это очень просто. Подкатите машину к обрыву у маяка, выйдите на дорогу, угоните чужое авто и столкните меченую тачку в воду.
7) Вернитесь к Бертоне, он научит вас угонять новую машину. Поезжайте в New Ark, где на стоянке у бара Roy's Grill вас ждет красавица Celeste Marque 500. Только прибейте сначала ее владельца, после чего с чистой совестью направляйтесь в бар Сальери.

XVII. ELECTION CAMPAIGN (7/10)

1) Сальери приказывает убрать еще одного политика. У Ральфа для вас припасена Wright Coupe, а Винченцо снарядит вас снайперской винтовкой Мосина и пистолетом.
2) Поезжайте к тюрьме. У канализационного люка избавьтесь от рабочего – вам не нужны свидетели. (см. рис.)



3) Вход внутрь здания расположен справа. Пройдите через первый этаж и найдите лестницу наверх. Прямо отсюда вы сможете расчистить второй этаж, а заодно потренироваться в своих снайперских навыках. Оставшихся в живых вылавливайте по одному. В итоге вы доберетесь к винтовой лестнице, усеянной противниками.
4) На верхнем этаже пройдите на балкон. Хорошенько прицельтесь – у вас всего одна попытка. После этого бегите вниз по лестнице. Появятся новые враги. В той комнате, откуда они вышли, лежит монтировка. Она пригодится на выходе. Спускайтесь по лестнице на первый этаж, по пути избавляясь от всего оружия. Пройдите через псарню, и вы окажетесь на улице.
5) Вас уже поджидает полиция, которая обыщет вас и отпустит.

SUBQUEST

6) Заскочите к Бертоне. Вам нужно доставить к Лукасу парня из Works Quarters, которого ищет полиция. Выцепите на улице Thor 810 Sedan и следуйте по северному мосту в Downtown.
7) Бертоне научит вас угонять Lassiter V16 Appolyon. Такая красотка припаркована у особняка в Oak Hills. У ворот болтают парни, они не обратят на вас внимания. Но только поначалу. Удирайте в бар Сальери.

XVIII. JUST FOR RELAXATION (6/10)

1) Дон явно что-то скрывает, посылая вас на опасное задание за какими-то сигарами. Заберите у Винченцо биту и пистолет, а Сэм и Поли возьмут себе по «Томпсону». Ральф же предоставит вам Lassiter V16 Fordor.
2) Для начала доставьте Сэма в



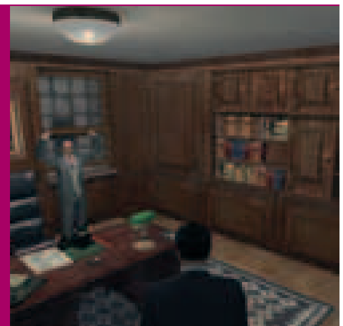
нужное место в Works Quarters, что недалеко от порта. Поли вам предложит идею об ограблении банка, но никто не воспримет ее всерьез.
3) Поезжайте в порт и ждите, пока выедет грузовик, набитый ящиками. Следуйте за ним до склада, где его станут разгружать. Дождитесь разгрузки!!! Преградите грузовику обратный путь, вытащите водителя из кабины и отберите у него документы. После этого следуйте в порт (8) – вас пропустят.
4) Поезжайте вперед – один из складов открыт, а у входа стоит хозяин. Внутри вы приметите ящики с маркировкой Scorsese import-export. Поставьте грузовик кузовом к платформе, чтобы можно было быстро погрузить коробки (см. рис.) Поговорите с хозяином, и он вам прикажет перетащить ящики с улицы на склад (Dispatch Hall). Придется немного погорбатиться. Попросите двух рабочих помочь вам, и втроем вы быстро управитесь.
5) Вернитесь к хозяину склада, навешайте ему лапши на уши, и он побежит проверять своих рабочих. В это время быстро погрузите все ящики с сигарами в кузов, а затем следуйте к месту, где вас ждут Сэм и Поли.
6) Въезжая во дворик, останови-

СЕРГЕЕМ ДОЛИНСКИМ (DOLSER@GAMELAND.RU)

тесь так, чтобы грузовик вошел на половину. Таким образом, преследователи не смогут ворваться всем скопом, а будут пролезать к вам по одиночке. После того, как все утрясется, поезжайте на грузовике к складу Сальери. Внутри ящиков, оказывается, вовсе не сигары... Сальери явно не доверяет вам.

XIX. MOONLIGHTING (8/10)

1) Томми согласился на предложение Поли об ограблении банка.
2) Держите путь с Поли из его квартиры к станции, откуда поезд доставит вас в Downtown к First National Bank (6).
3) Внутри вы узнаете все подробности плана.
4) После этого следуйте к Yellow Pete (14), владельцу оружейного магазинчика, находящегося в Central Hoboken. Возьмите набор из Colt 1911, Colt Detective Special, S&W Magnum, S&W M&P и Thompson 1928.
5) Затем смотайтесь к Бертоне за шустрым авто. Вы получите задание – передать посылку парню Дику под мостом East Marshall в Downtown. Отдайте парню пакет, и на него тут же набросятся хулиганы. Просто спрячьтесь за ящиками и выполните свою работу.
6) Бертоне проинформирует вас, что вы можете угнать Trautenberg Model J, который будет ехать из Oakwood в Central Island. Найдите и перехватите авто. Теперь вы полностью подготовились к ограблению. Подкатите к дому Поли, посигнальте ему и поезжайте в банк.
7) Все на пол! Шустро бегите вперед, выламывайте ногой дверь, слева на стене рядом с клерком висит ключ. Откройте ближнюю дверь – у лестницы вас поджидает охранник. Поспешите на второй этаж в кабинет с табличкой Director на двери, узнайте, где лежат ключи от сейфа, и заберите их из шкафа. Спуститесь в подвал, где вам предстоит утихомирить еще двух охранников. Наполните мешок деньгами и вернитесь к Поли. Шустро прыгните в машину, по идее вы должны успеть еще до приезда полиции.
8) Держите путь в Palermo Club в Hoboken.



XX. THE DEATH OF ART (9/10)

1) Все плохо. Звонит Сэм и просит встретиться с ним в галерее искусств (10). Спрячьте оружие и покиньте дом Поли. На лестнице вы столкнетесь с полицейскими, просто пройдите мимо них.
2) На улице заберитесь в полицейскую машину и следуйте в магазинчик Yellow Pete (14) за оружием. Прикупите у торгаша то же самое, что и в прошлый раз, только вместо «Томпсона» возьмите винтовку. Она точно понадобится.
3) После этого поезжайте к Бертоне. Он даст задание проследить за путаной, которая работает в борделе Корлеоне. За девушкой необходимо идти пешком по пятам, сохраняя приличную дистанцию, чтобы она ничего не заподозрила.
4) Поезжайте к Лукасу и расскажите ему все. Он вам посоветует украсть оранжевый Thor 812 Cabriolet FWD, который находится на продаже в Chinatown и охраняется злыми собаками. На новой



1 БАР САЛЬЕРИ
Здесь вы получаете задания, и сюда же вы возвращаетесь после их выполнения. Во дворике всегда можно найти автомеханика Ральфи, а за пушками стоит заглянуть на второй этаж к Винченцо.

2 БАР МОРЕЛЛО
Клан ваших конкурентов расположен в другой части города. Кстати, в одной из миссий вы нанесете Морелло дружеский визит. С бейсбольной битой под мышкой и парой бутылок с зажигательной смесью за пазухой.

3 АВТОМАСТЕРСКАЯ БЕРТОНЕ
Автомеханик Лукас Бертоне – хороший друг вашей семьи. Знает практически все о самых дорогих и изысканных тачках в городе, к тому же дает дополнительные задания (subquests).

4 СКЛАД САЛЬЕРИ
Знать, где находится склад вашего клана, вы просто обязаны. Сальери порой дает опасные задания, связанные с кражей дорогостящих грузов. Немалая доля средств поступает как раз от их продажи.

5 ЦЕРКОВЬ
Одна из достопримечательностей города, в которой вы устроите настоящий погром. Что интересно, священник, любитель почитать проповеди о порядочности, не постесняется взять у вас деньги за молчание.

6 ПЕРВЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ БАНК
Какой город без банка, и какая гангстерская игра без его ограбления? Одна из самых захватывающих миссий в Mafia.

7 ГОСПИТАЛЬ
Знать местонахождение больницы не помешает при игре в режиме Free Ride. В конце концов, вам же надо будет где-то лечиться.

8 ПОРТ
В порту вам придется побывать не раз. Именно здесь вам предстоит охота на Серджио Морелло. Немало крови прольется и при выполнении задания с кражей «сигар».

9 ГОНОЧНАЯ ТРАССА
Миссия, в которой вам предстоит принять участие в гонках, является одной из самых сложных во всей игре. Именно из-за нее многие готовы забросить Mafia. А зря.

тачке следуйте к галерее.

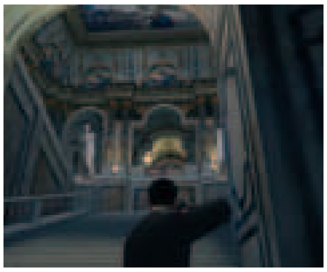
5) Внутри вас уже ждет Сэм со своей гвардией. Приготовьте пушку и сразу же всадите по пуле в лоб двум парням, будьте готовы, что еще двое прибегут из двери впереди, и один появится позади вас.

Следуйте по коридору к комнате, в которой притаился парень с шотганом. Второй с пистолетом – не помеха. На балконе напротив засветится товарищ с «Томпсоном», спрячьтесь за углом, и он сам к вам прибежит. Шотган припасите для троих отморозков внизу.

Подойдите к лестнице и тут же отбегите назад – сверху полетит граната. После этого вооружитесь «Томпсоном» и устройте на втором этаже капитальную зачистку. Между лестницами вы сможете найти аптечку и подлечиться. Только вас там тоже поджидает граната.

Отыщите открытую дверь. В серии комнат будьте крайне осторожны – за мебелью прячутся противники. Выкурите Сэма и следуйте за ним на следующий этаж.

6) Финальный поединок. Стоит только высунуть голову, как вы тут же об этом пожалеете. Возьмите в руки винтовку (пригодилась!) и ждите, пока Сэм легкомысленно отвернется. У вас несколько секунд, чтобы успеть выстрелить ему в затылок. Повторите так несколько раз, и он покинет свою позицию. После этого следуйте в коридор и идите по кровавому следу. Держите прицел наготове. Сэм выглянет из-за угла...



Наслаждайтесь несколько шокирующей концовкой это великолепной игры.

10 ГАЛЕРЕЯ ИСКУССТВ

Место действия заключительной главы. Внутри музея красотища неописуемая. Жаль, толком полюбоваться предметами искусства не удастся.

11 ТЕАТР

Морелло, оказывается, большой ценитель актерского мастерства. Именно от здания театра состоится последняя в жизни нашего конкурента погоня с тремя различными концовками.

12 АЭРОПОРТ

Один из финалов ждет Морелло как раз в аэропорту. Кроме того, здесь, как и в порту, тоже не обойдется без массовой резни.

13 ОСОБНЯК

Ночной визит в виллу в Oak Hills станет еще тем приключением. Единственная миссия, в которой вам помогает взломщик Сальваторе.

14 КИНОТЕАТР TWISTER

В подвале кинотеатра разместился оружейный магазинчик Пита. Именно здесь вы найдете все необходимое снаряжение для последних двух миссий игры.

ПО ТУ СТОРОНУ ЗАКОНА

С полицией вам придется иметь дело только в том случае, если вас застукают за совершением незаконного акта. Как говорится, не пойман – не вор.

Вас должны оштрафовать (иконка «блокном»), если вы:

- **проедете на красный свет;**
- **врежетесь в чужое авто (незначительные повреждения);**
- **собьете человека (легкий испуг);**
- **превысите скорость (60 км/ч) в городе.**

Вас должны арестовать (иконка «наручники»), если вы:

- **станете удирать от полиции, когда с вас должны взять штраф;**
- **демонстративно носите оружие (бейсбольная бита не в счет);**
- **врежетесь в чужое авто (сильные повреждения);**
- **собьете человека (насмерть);**
- **превысите скорость в городе;**
- **воруете на глазах полиции машины.**

Если вы откроете огонь, появится иконка «пистолет», и полиция не станет стесняться использовать оружие.

Если копы преследуют вас длительное время, появится значок WANTED, и вся полиция города будут охотиться за вами. В таком случае вы можете сменить авто и ввести блюстителей порядка в заблуждение.

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО (SPOILER@GAMELAND.RU)

ВАРЛОРДЫ: БОЕВОЙ КЛИЧ II

НЕЖИТЬ – ЭТО ЗВУЧИТ ГОРДО

Несмотря на то что в игре представлено немалое количество различных рас, со своим выбором я определился крайне быстро. Что нынче в моде? Нежить. По крайней мере, вампиры и зомби всегда в цене. Если бы я обратил внимание на характеристики, то, возможно, передумал бы. Посудите сами: сила низкая, ловкость средняя и к тому же почти нулевая харизма. Рожицы у героев, надо заметить, и правда — не из приятных. Одно утешение – сравнительно высокий интеллект. Это определенно про меня.

Дополнительная информация: **ИНДЕКС НА САЙТЕ=COF10141**

ИГРЫ СО СМЕРТЬЮ

Выбираю герою имя, и вот я уже по ту сторону экрана с громадьем захватнических планов в голове. Однако все мои дерзкие мечты тут же испарились в воздухе, когда орда каких-то невзрачных людишек разнесла всю мою базу в пух и прах. Оказалось, что раса Нежити – чуть ли не самая слабая из всех представленных, но, к счастью, только при первом уровне замка. Теперь ясно, почему мои дряблые скелетики и худосочные зомби показали себя далеко не с лучшей стороны. Но если бы я так легко сдавался...

ЗА И ПРОТИВ

Высокий уровень интеллекта. Стойкий иммунитет к психологическим эффектам, яду и болезням. В ночное время суток здоровье регенерируется с удвоенной силой, а Тени получают +5 к навыку боя. Юниты создаются сравнительно быстро, были бы только готовые к производству Кладбища. Все это, конечно, хорошо, но не станем забывать и о слабых сторонах. В дневное время суток, как не сложно догадаться, здоровье не регенерируется. Создать Генерала и Титана можно лишь при пятом уровне замка. Кроме того, юниты Нежити очень медленные – им уступают лишь Гномы.

ПЕРВЫЕ ШАГИ

(ЗАМОК 1 И 2 УРОВНЯ)

Мои советы не претендуют на универсальность, но, следуя им, вы точно раскроете весь потенциал Нежити. Первым делом следует захватить все близлежащие ресурсы и построить Шпиль Смерти. Второй замок в хозяйстве также не помешает, но все зависит от финансового положения. После этого исследуйте «Пир Гарока», и зомби станут однозначно бодрее, а трупы можно будет использовать для добычи ресурсов.

Затем стройте Кладбище, исследуйте «Погребение», возводите порядка десятка Могильных Плит и выращивайте скелетов. Не помешает Темная Мельница. На данном этапе вполне хватит изучения «Оружейник (I)», а «Оружейник (II)» и «Темный Мифрил» оставьте до получения второго уровня. Основной упор делайте на создании армии Скелетов.

При достижении второго уровня сотворите Курган и изучите «Преследование» и «Стенания». Все ваши шахты должны быть заполнены к этому времени работничками. Созданных из Скелетов Духов и Существ посылайте атаковать врага.

УКРЕПЛЕНИЕ ПОЗИЦИЙ

(ЗАМОК 2 И 3 УРОВНЯ)

По периметру своей базы расставьте шесть-восемь башен и сотворите из полсотни Скелетов мощный отряд из Духов и Существ. После этого перейдите на третий уровень и создайте Клетку и Алтарь Теней. Теперь вы сможете превратить Духов в Теней, а Существ – в Мертвых Рыцарей.

Не стесняйтесь исследовать «Призыв Маны (I, II, III)», особенно в случае, если ваш герой истратил весь свой запас. Если в вашем отряде преобладают Мертвые Рыцари, направьте все усилия на изучение «Пытки» и «Падшего Рыцаря». Оставьте про запас несколько Существ – они еще понадобятся в дальнейшем для других целей.

К этому времени вы уже должны знать точное расположение базы противника. Отправьте парочку мощных юнитов в разведку и проверьте оборону врага.

UNLEASH HELL!

(ЗАМОК 4 И 5 УРОВНЯ)

А вот на данном этапе Нежить предстает перед нами во всей красе. Основной постройкой является Темная Библиотека, которая позволит вам превращать Существ в Личей, а Мертвых Рыцарей – в Проклятых. Правда, все эти перевоплощения влетят вам в копеечку. На создание Лича необходимо 320 кристаллов, а Проклятый Рыцарь требует 150 ед. металла.

Помимо этого, вы получите способность разучивать заклинания («Изучение Заклинаний» и «Изучение Тайн»). Чтобы повысить характеристики Личей, постройте вторую Темную Библиотеку и исследуйте «Король Личей» и «Посох Проклятия». Теперь в вашем распоряжении должна быть внушительная армия. При пятом уровне замка вы сможете создать Титана, на которого уйдет уйма времени и ресурсов. Однако Лорд Смерти определенно



стоит всех этих усилий.

Все готово. Можете смело атаковать вражескую базу. Если ваша армия не выстоит в сражении (что вряд ли), отправьте на подмогу Скелетов и Зомби. Противника нужно чем-то занять, и тогда он не станет восстанавливать строения. Также помните, что Вампиры являются чуть ли не лучшими генералами в игре. Воздушные юниты Нежити, к сожалению, никакой пользы в себе не таят. Летучие Мыши эффективны только большими стаями, а в сторону Гарпий можете даже не смотреть.

ГЕРОЙСКИЙ ПУТЬ

Когда герой достигнет второго уровня, вам предстоит выбрать род его деятельности. Либо воин, либо волшебник. Должны ли здесь возникнуть какие-либо сомнения? Если вы выберете воина, то к третьему уровню вам придется определиться со специализацией: боец или рыцарь смерти. Первый вариант отпадает сразу, так как лишь ненамного повышает и так низкие параметры силы и выносливости. Рыцарь смерти, имеющий доступ к различным школам магии, может быть интересен только в случае, если вы серьезно намерились пойти по пути воина.

Профессия же волшебника сулит выбор из гораздо более любопытных специализаций. Только вот ледяной маг не представляет особого интереса, разве только он не шарахается при виде огня. Так что либо некромант, либо иллюзионист — в этом весь вопрос. Первый обладает самым высоким уровнем интеллекта, к тому же изучает Некромантию и Призыв, лучшие школы магии в игре. А второй, помимо перечисленного, может похвастаться своими способностями в Иллюзии. Очевидно правильный выбор – волшебник, а потом иллюзионист. Практически без вариантов.

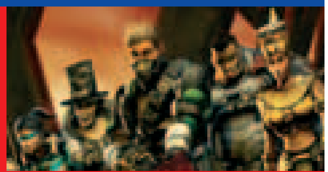
ОХОТА НА НЕЖИТЬ

В принципе, только Темные Гномы и Люди представляют наибольшую опасность для Нежити. Первые могут создавать Каменных Големов, которые уязвимы только лишь к крушащим атакам. Нежить же даже и не в курсе, что это означает. О Бронзовых Големах вообще не стоит заикаться. У Людей же популярностью пользуются мощные Рыцари и Лорды-Рыцари, против которых орды Нежити отдыхают.

Минотавры, Гномы и Демоны могут оказать неплохое сопротивление, но не более того. У Эльфов же с Нежитью будут только проблемы. Их лучники окажутся просто бесполезными и ни на что не годными юнитами. У Орков все так же запущено: Тролли боятся Личей, Тени запросто расправляются с Волчьими Наездниками, а Гиганты опасаются Вампиров. У Обреченных же нет никаких шансов.

Как видите, Нежить представляет собой совсем не дурную расу, и это несмотря на откровенное бессилие при первом уровне замка. Главное – правильный подход к делу. Надеюсь, мне удалось вас в этом убедить. ■

[PC]: UNREAL TOURNAMENT 2003 (демо-версия)



Во время одиночной игры нажмите клавишу [TAB], после чего вводите коды:
god – режим Бога
fly – получить способность летать
ghost – получить способность проходить сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим
loaded – получить все оружие
allammo – получить полный боекомплект
behindview <1 или 0> – вкл./откл. вид от третьего лица
slomo <от 0.1 до 2.0> – изменить скорость передвижения (по умолчанию 1.0)
fps – отобразить на экране количество кадров в секунду.

[PC]: EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Во время игры нажмите одновременно клавиши [CTRL] + [ALT] + [C], чтобы вызвать консоль, а затем вводите коды:
i win again – выиграть сценарий
shake shake – устроить землетрясение
glub glub – устроить наводнение
delian treasury – получить 5,000 Delians
gimme goods – получить различные ресурсы
black death – уничтожить все юниты
kill enemy units – уничтожить юниты противника
Коды, действие которых неизвестно: uncle sam; timebandits; lizardman; jumble town; bad wallpaper; great heat; soundfrags; reset timing; dump timing; toggle alpha; spawnmugger; spawnbandit; chinese flu; ignoredesire; funforelite; waresforelite; teaforelite; silkforelite; ceramicsforelite; hempforelite; shutime; framerate

[PC]: SUDDEN STRIKE 2

Во время игры нажмите [ENTER], а затем вводите коды:
blitzkrieg – выиграть сценарий
omniscience – убрать «туман войны»
koenigstiger – режим Бога

[PC]: HITMAN 2: SILENT ASSASSIN (бета-версия)

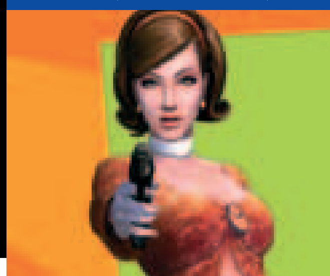


Отыщите в директории игры файл hitman2.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. В самом конце добавьте строку enableconsole 1 и сохраните изменения. После этого нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, и введите нужный код:
god <1 или 0> – вкл./откл. режим Бога
ipdebug <1 или 0> – вкл./откл. режим отладки
infammo – неограниченный боекомплект
giveall – получить все оружие
invisible <1 или 0> – вкл./откл. невидимость

[PC]: GLOBAL OPERATIONS

Отыщите в директории игры crave\globaloperations\globalops\attributes\ файл с названием singleplayer и откройте его в любом текстовом редакторе. В нем прописаны имена всех ботов, причем цифра «0» означает, что персонаж на вашей стороне, а «единичка» говорит о том, что он является вашим противником. Вы можете изменить эти значения и, таким образом, облегчить себе прохождение одиночной игры.

[PC]: NO ONE LIVES FOREVER 2 (демо-версия)



Во время игры нажмите клавишу [T], а затем введите один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:
god – режим Бога
health – восполнить здоровье
poltergeist – невидимость
maphole – пропустить уровень
skillz – получить очки опыта
armor – полная броня
build – отобразить версию игры
baddaboom – действие кода неизвестно.

[PS2]: SPIDER-MAN: THE MOVIE

Все коды необходимо вводить в меню Specials. В подтверждение того, что нужный чит активирован, вы услышите смех Зеленого Гоблина.
ARACHNID – получить доступ ко всем уровням, комбо-приемам, а также ко всем видеороликам и артам в галерее
ORGANICWEBBING – неограниченный запас паутины
KOALA – получить доступ ко всем приемам
IMIARMAS – получить доступ ко всем уровням
ROMITAS – пропустить уровень
HEADEXPLODY – дополнительные тренировочные уровни
GIRLNEXTDOOR – играть за Мэри Джейн
HERMANSCHULTZ – играть за The Shocker
SERUM – играть за ученого
REALHERO – играть за полицейского
CAPTAINSTACEY – играть за пилота вертолета (Captain Stacey)
KNUCKLES – играть за противника (Skulls Gang Thug)
STICKYRICE – играть за противника (Uncle Ben's Killer)
THUGSRUS – играть за противника (Shocker's Thug)
DODGETHIS – атаки в стиле The Matrix
FREAKOUT – костюм Гоблина
SPIDERBYTE – уменьшенный Spider-Man
GOESTOYOURHEAD – большие ноги и голова у героя
JOELSPEANUTS – большие головы у противников
UNDERTHEMASK – вид от первого лица

[PC]: UNREAL

Во время игры нажмите [TAB] или [~] (тильда), чтобы вызвать консоль. После этого вводите коды:
god – режим Бога
allammo – восполнить боезапас для текущего оружия
allammo 999 – восполнить боезапас для всего оружия в inventory
fly – режим полета
ghost – режим прохождения сквозь стены
walk – вернуться в нормальный режим передвижения
behindview 1 – вид от третьего лица
behindview 0 – вид от первого лица
slomo<число> – установить скорость игры (по умолчанию 1.0)
killpawns – уничтожить всех монстров
invisible – стать невидимым
summon <название> – получить указанный предмет
open <название> – загрузить указанную карту.

[PC]: BEACH LIFE

Введите во время игры один из нижеприведенных кодов, чтобы активировать нужный чит:

costa del dosh – неограниченное количество денег
quick quick quick! – ускоренное строительство
all buildings – получить доступ ко всем зданиям
[SHIFT] + [ALT] + [F10] – получить доступ ко всем уровням
[SHIFT] + [ALT] + $ – получить дополнительные $5.000.

[PS2]: STREET HOOPS

В игре можно менять одежду игрокам. Для этого введите соответствующие коды на экране Cheats:

Brick City – [R1], [L2], [R1], [L1], [●], [■], [R1], [L1].
Clown – [■], [L1], [■], [●].
Cowboy – [●], [R2], [R2], [R1].
Kung Fu – [●], [●], [■], [L1].
Pimp – [R1], [■], [●], [L2].
Santa – [R2], [L2], [R2], [L2].
Tuxedo – [L2], [L2], [●], [■].

[PS2]: BATMAN VENGEANCE

В подтверждение того, что введенный вами код был принят, вы услышите звуковой сигнал.
Активировать все читы
Нажмите [L2], [R2], [L2], [R2], [■], [■], [●], [●] в главном меню.
Повысить характеристики персонажа
Нажмите [L1], [L1], [R2], [R2], [L2], [R2], [L1], [R2] в главном меню.
Неограниченная амуниция
Handcuffs – нажмите [■], [●], [■], [●], [L2], [R2], [R2], [L2] в главном меню.
Batlauncher – нажмите [●], [■], [●], [■], [L1], [R1], [L2], [R2] в главном меню.
Batarangs – нажмите [L1], [R1], [L2], [R2] в главном меню.

[PS2]: RUNE: VIKING WARLORD

Режим Бога
Поставьте игру на паузу и нажмите [■], [●], ◄, ►, [●], [■].

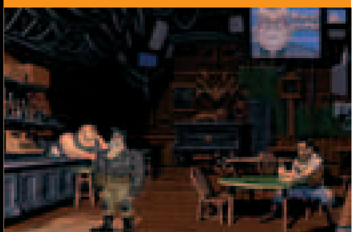
Максимальная мощность рун
Поставьте игру на паузу и нажмите ▲, ▼, ◄, ►, [■], [●].

EASTER EGGS

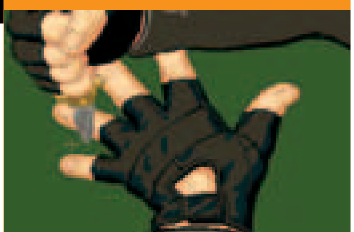
FULL THROTTLE (PC)

1. Забавы с ножом

После того, как Морин починит вам байк, вернитесь в бар Kick Stand. За столом сидит мужик, который увлеченно играется с ножом – стучит им



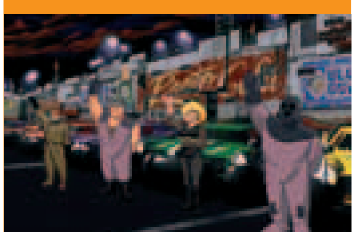
по столу вокруг кисти руки, стараясь не попасть по пальцам. Обратитесь к нему и скажите, что вы тоже желаете попробовать. Эммет, так зовут парня, вам откажет. Не оставляйте его в покое, а повторяйте фразы: «I know how to do that» и «Let me show you how to do that». В конце концов, ваша болтовня Эммету надоест, и он даст вам в руки нож.



Честно говоря, я никогда раньше и не догадывался, что в старичке Full Throttle запрятана такая забавная мини-игра. Кстати, никто не запрещает промахнуться пару раз и вам – от подобной неосторожности на руке Бена появятся порезы.

2. Увидеть Джорджа Лукаса

Вам необходимо пройти игру до начала destruction derby. Когда камера покажет четверых участников шоу, обратите внимание на невзрачного старичка слева. Ба! Да это же Джордж Лукас собственной персоной!



Помимо этого, на рекламных щитах стадиона можно заметить изображение Макса из другого великолепного квеста от Lucas Arts – Sam & Max Hit the Road.

STAR WARS: JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (PC)

1. Земля в иллюминаторе

Загрузите уровень, действие которого происходит на корабле Doomgiver. Для этого нажмите клавиши SHIFT + ~ (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем наберите команду map doom_comm. После этого заново вызовите консоль и введите команду helpusobi 1, чтобы активировать режим читов. Наберите noclip, и вы получите способность проходить сквозь стены. Затем обратите свой



взор к потолку и подлетите наверх – вы окажетесь в космосе, а перед вами будет красоваться Земля. Интересно, откуда она взялась во вселенной Star Wars?

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (PC)

1. С приветом от Ричарда!

Запустите MS Word и откройте в нем исполняемый файл игры tomb4.exe, который по умолчанию находится в папке C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider – The Last Revelation\. Вызовите меню поиска

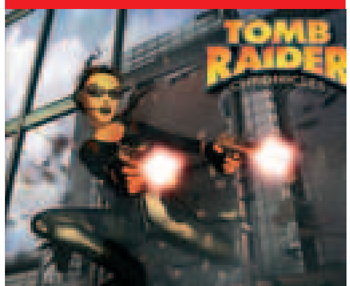


([Ctrl] + [F]) и введите The Last Revelation. Таким образом, вы сможете отыскать в теле файла скрытое сообщение от одного из программистов:
«Tomb Raider IV – The Last Revelation – Dedicated to my fiance Jay for putting up with this game taking over our lifes,my step sons Craig,Jamie & Aiden (Show this to your mates at school, they'll believe you now!!),also for my daughters Sophie and Jody – See you in another hex dump – Richard Flower 11/11/1999»
Вот уж точно, что называется, не вырубишь топором!

TOMB RAIDER: CHRONICLES (PC)

1. С большим приветом от Ричарда!

Такой же трюк можно проделать и в TR: Chronicles. На сей раз откройте в MS Word исполняемый файл



PCTomb5.exe, который по умолчанию лежит в директории C:\Program Files\Core Design\Tomb Raider Chronicles\. В меню поиска введите Tomb Raider IV. Что любопытно, вы увидите тоже самое сообщение, что и в tomb4.exe. Даже дата «11 ноября 1999 года» осталась без изменения. Это только подтверждает то, что создатели использовали движок четвертой части, выдав по существу набор миссий за очередные похождения леди Крофт.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

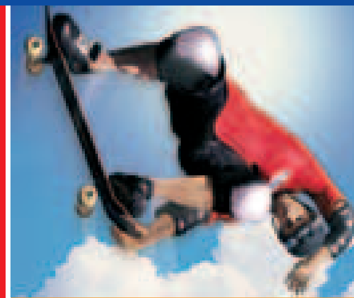
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 (PC, PS2, GC, Xbox)

1. В погоне за секретами

Завершите карьерную игру за любого персонажа (необходимо выполнить все 54 задания и получить медали в каждом соревновании), и вам в порядке очереди откроется секрет из списка: персонаж Darth Maul, персонаж Wolverine, уровень Warehouse, персонаж Officer Dick; персонаж Private Carrera; уровень Burnside; персонаж Ollie the Bum; персонаж Kelly Slater; уровень Roswell; персонаж Demoness; режим Snowboard Mode; режим Always Special; режим Perfect Rail; режим Super Stats; режим Giant Mode; режим Slowmo; режим Perfect Manual; режим Tiny Mode; режим Moon Physics; режим Expert Mode; персонаж Neversoft Eyeball; режим First Person.

2. Сотвори себе кумира!

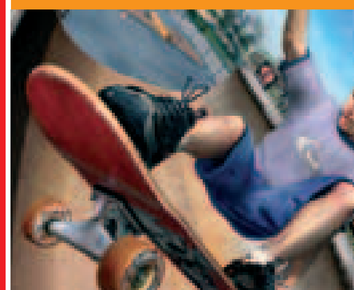
Создатели THPS3 решили увековечить себя любимых в игре довольно



интересным образом. Чтобы сыграть за одного из разработчиков (или за кого-то из их семей), введите в качестве имени своего скейтера:

Мужчины

Jeremy Anderson; Grass Patch (Issac Burns); Eastside (Aaron Cammarata); Crashcart (Aaron Cammarata); Dave Cowling; Ralph D'Amato; Pimpin Frank (Ralph D'Amato); Pete Day (Peter Day); Gorilla (Matt Duncan); Chad Findley; Alan Flores; Edwin Fong; Steve Ganem; Chris



Glenn; Frogham (Kendall Harrison); Noel Hines; Brian Jennings; Cap'n Jennings (Brian Jennings); Gary Jesdanun; Joel Jewett (президент Neversoft!); Mini Joel (Joel Jewett); Henry Ji; Ryan McMahon; Kevin Mulhall; Nolan Nelson; Braineaters (Nolan Nelson); Andy Nelson; Johnny Ow; Scott Pease; Chris Rausch; Rastapopolous; Paul Robinson; Kage (Junki Saita); Hi Ben (Mark L. Scott); 80s Mark (Eighties Mark); Aaron Skillman; SkillZilla (Aaron Skillman); Trey Smith; Dave Stohl; Darren; DDT (Bo Hunter); Jason Uyeda; Chris Ward; Mike Ward (Chris Ward); Mick West

Женщины

Lisa Davies; Drellishak (Stacey D); Sandy Jewett; Mighty Mic

Дети

Rachael Day; Matthew Day; Riley Hawk; Spencer Hawk; Connor Jewett; William Pease; Andrew Rausch; James Rausch; Steven Rausch; 062287 (Benjamin Scott-Pye)

Как всегда жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на spoiler@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На компакт-диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.



ОСТИН ПАУЭРС 3: ГОЛДМЕМБЕР

(AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER)

New Line Cinema, 2002
Режиссер: Джей Роуч
В ролях: Майк Майерс, Майкл Кейн, Бейонс Ноулз, Майкл Йорк, Роберт Вагнер, Сэт Грин, Верн Тройер.

ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР
MAXIDEN@GAMELAND.RU

С мистером О. Пауэрсом я познакомился давно и случайно. Два гигантских постера, сияющих на здании лондонского ABC Cinema и сравнимых по масштабу и размерам разве что с соседским Sega World, привлекли мое внимание. На одном из них были изображены жутковатые инопланетные рожи и мужик с синей светящейся палкой – надпись на плакате гласила: Star Wars: Episode I. На другом красовался придурковатого вида человечек в ярко-красном костюме с манжетами, улыбающийся кривыми желтыми зубами. Надпись была такая: Austin Powers: The Spy Who Shagged Me. Выбор фильма был сделан мной незамедлительно.

Остин Пауэрс – это, без сомнения, настоящий голливудский феномен. Комедийный фильм, не похожий ни на одну комедию. Бешеный успех в 90-х стиля, позаимствованного прямо из 60-х. Сюжет, пересказ которого является наиглупейшим занятием – и полная правдоподобность происходящего на экране.

Остин Пауэрс – это суперагент британской контрразведки, невероятно падкий на женский пол, сражающийся с алчным до мирового господства Доктором Зло и преследующий его на машине времени. Самое главное во всем этом бреде – абсолютная условность происходящего, возведенный в ранг без-пяти-минут-искусства идиотизм, служащий в «Остине Пауэрсе» основным генератором юмора. Российская аудитория, более привычная к прямолинейным шуткам про Штирлица и водку, приняла две первые инкарнации фильма довольно прохладно. «Остин Пауэрс» получил огромный успех в Великобритании и Америке – и довольно вяло прошел в неанглоязычных странах. Шутки, отпускаемые мистером П., поддаются переводу еще хуже, чем перлы из «Симпсонов». На этом фоне надо признать, что наши переводчики хорошо постарались и сумели передать если не смысл, то настроение приколов. За пару месяцев до выхода фильма ходили слухи, что в российском прокате «Голдмембер» будет именоваться не иначе как «Златочлен»... К счастью, не допустили.





Начало фильма многие критики уже нарекли «лучшими пятью минутами в истории кино». И я с ними согласен. Остальная же часть фильма откровенно не удалась: самоцитирование в третьей серии превысило все мыслимые пределы – что, впрочем, подвергается высмеиванию при помощи семейки Осборнов. Весь фильм смотрится как неудачно сложенная мозаика: сюжетная линия носит явно второстепенный характер, скрываясь в тени приглашенных звезд. Сам же Остин Пауэрс вместо того, чтобы гоняться за женским полом и заниматься перманентным самолюбованием, предпочитает копаться в семейных проблемах. И смотреть это откровенно неинтересно.

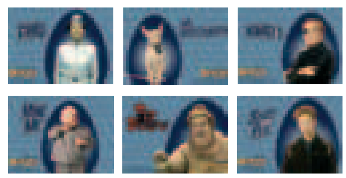
«Голдмембер» – фильм невероятно модный: огромное количество звезд во главе с самой малышкой Бритни засветило свои сияющие физиономии, что автоматически пророчит фильму полное забвение через пару лет, когда эти самые звезды растратят все свои PR-бюджеты. Диагноз же таков: если вы не смо-



трели предыдущие серии «Остина Пауэрса» – обязательно сходите на эту. Немногочисленным же отечественным фанатам предлагаю заказать из Штатов новый перевыпущенный DVD The Spy Who Shagged Me с кучей дополнительных материалов. И на английском языке.

Даты показов: С 4 по 17 октября в кинотеатрах «Пушкинский», «Ударник», «Первомайский», «Алмаз», «Электрон», мультиплексах «Каро Фильм 1», «Каро Фильм 2». С 4 по 30 октября – в мультиплексе «Формула кино».





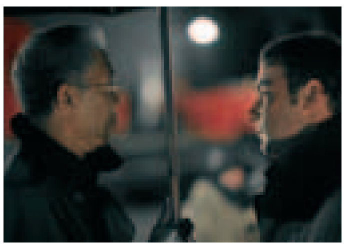


ЦЕНА СТРАХА
THE SUM OF ALL FEARS

Paramount Pictures, 2002
Режиссер: Фил Алден Робинсон
В ролях: Бен Эфлек, Морган Фримэн, Джеймс Кромуэлл, Лив Шрайбер, Элан Бэйтс, Филип Бэйкер Холл, БрюсМакГилл, Джейми Хэрролд.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

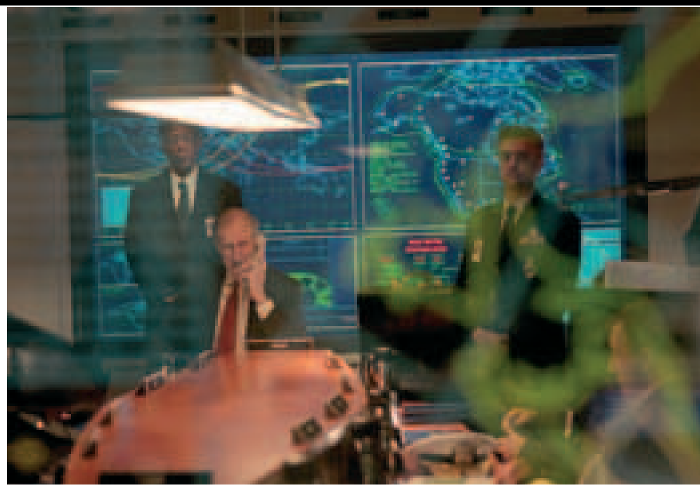
Уже в четвертый раз Джек Райан (Бен Эфлек), агент контрразведки, ведущий специалист-аналитик по России и просто красавиц мужчина, спасает мир от третьей мировой войны. «Цена страха» — это очередная экранизация романа популярного американского писателя Тома Клэнси. В первых трех бессменный любимчик публики гонялся за «Красным Октябрем», разыгрывал патриотов и настойчиво прямо всем угрожал. На этот раз агент Райан попадает в самое пекло русско-американского конфликта. Поводом для него стало ядерное оружие, давным-давно потерянное США где-то на просторах Израиля. Однако все мы знаем, что если кто-то что-то потерял.... Так получилось и в этот раз. Третья сторона, завладевшая оружием смерти, небезуспешно



BOOKSCREEN







пытается спровоцировать конфликт между двумя державами. Страх овладевает человеком, просачивается в каждый миллиметр его тела, превращая всю его жизнь в паранойю. Одно необдуманное решение, и всем нам представится возможность взглянуть на новый мир глазами персонажа из Fallout. У Джека Райана есть всего несколько часов, чтобы это предотвратить. Именно так будут развиваться события в течение двух (а может, пяти) часов. Хотя «развиваться» – это еще громко сказано. Они будут вяло перетекать от одной сцены к другой. Несколько поворотных моментов действительно шокируют – именно на них строится вся динамика фильма. В остальном фильм пресыщен патриотизмом, стекающим с каждого кадра пленки. Не апогей американской русофобии, но все же... Хотя, как известно, если боится, значит уважает.

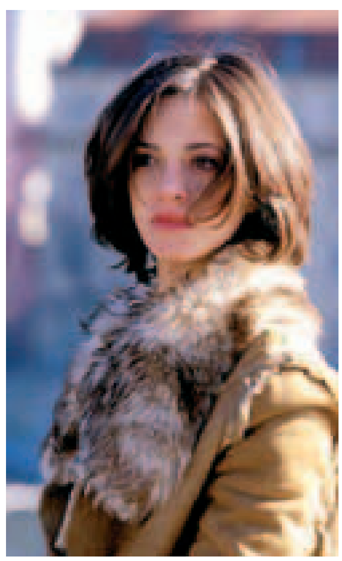


XXX ТРИ ИКСА

Columbia Pictures, 2002
Режиссер: Роб Коэн
В ролях: Вин Дизель, Азия Ардженто, Сэмюэл Л. Джексон, Мартон Ксокас.

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
KIR@GAMELAND.RU

Абсолютное безумие протяженностью в два часа. Фильм, который вдавливает тебя в кресло, изменяет сознание и не отпускает еще несколько дней. Стопроцентный драйв, после которого спрос на тренажерные залы увеличивается в несколько раз. Все это новый шпионский боевик под названием xXx. Картина следующая: одним солнечным весенним утром нашему с вами земляку по имени Йорги (Ксокас) безумно наскучил мировой порядок. Вместе со своими друзьями – единомышленниками он создает группировку «Анархия 16». Всемирный хаос – основная и единственная цель сей организации. После нескольких неудачных попыток американских спецслужб остановить нарастающую угрозу правительственный агент Гиббонс (Джексон) решает внедрить своего человека в самое сердце «Анархии». Выбор останавливается на Ксандере Кейдже (Вин Дизель), одном из самых именитых экстремалов Америки. Завоевав однажды сразу три золотые медали в X – дисциплинах, он получил прозвище xXx. Боже, что же он там вытворяет! К примеру, только один прыжок Ксандера с моста (фильм ужасов «Реквием по Феррари») снимало одновременно шестнадцать стационарных камер, одна на вертолете и еще три смертных камеры на падающей машине. И это только начало фильма с общим бюджетом в $50 млн. Времена Джеймса Бонда прошли безвозвратно. Смокинг устарел и стал атрибутом вальяжного шпионского прошлого. И вместо привычного: «Меня зовут Бонд, Джеймс Бонд» настоящие шпионы теперь говорят: «Я ОБОЖАЮ ЭКСТРИМ!».



С 19 сентября по 3 октября фильм идет в сети кинотеатров: «Каро Фильм» – «Пушкинский», «Ударник», «Первомайский», «Алмаз», «Электрон», мультиплексах «Каро Фильм 1», «Каро Фильм 2».



С 19 сентября по 16 октября в мультиплексе «Формула кино».
С 19 сентября по 2 октября в сети кинотеатров: «Империя кино» – «Прага», «Горизонт», «Киргизия», «Стрела», «Мечта», «Экран», «Аврора», «Солнцево», «Ленинград».

ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ «ЛЮБОВЬ В JRPG»

Говорят, что в JRPG главное – любовь, а отнюдь не спасение мира. Говорят, что характеры героев прописаны абсолютно реалистично и нам должны быть важны их чувства, а не характеристики атаки и защиты. Знатоки жанра в ответ лишь хитро улыбнутся. Кто-то возразит, что бывают JRPG условно-детские, подростково-наивные и серьезно-реалистичные, и к каждому типу нужен свой подход. Окей, берем три самые что ни есть показательные и свежие игры и кладем под микроскоп. Да, не забудем повесить на них бирки с названиями: Skies of Arcadia, Grandia 2, Final Fantasy X. Поехали!



WREN
WREN@GAMELAND.RU

А КАК ОНО НА PC?

На PC со светлыми и не очень чувствами дело обстоит еще хуже. К примеру, в известном аркадном боевике Diablo демонов-суккубов можно было только убивать, а это, простите, совсем никуда не годится. Наверное, единственная грамотная в этом плане RPG - Fallout 2, где и жениться можно, и в порнофильме сняться. Вот только на «светлые чувства» разработчики не расщедрились.

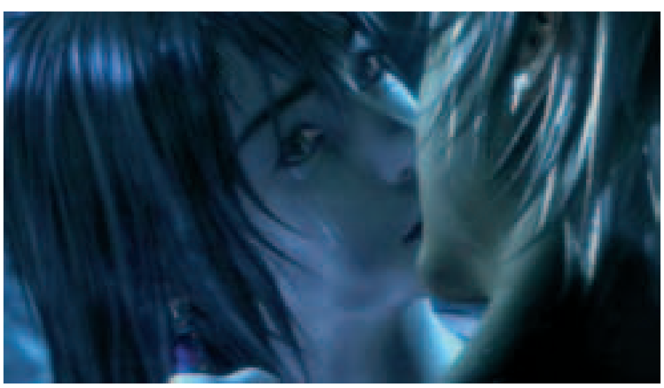


ПЕРВОЕ ПРИБЛИЖЕНИЕ

SoA повествует о том, как пара бесполых подростков заигралась «в пиратов» настолько, что даже увещевания шести взрослых дядь-адмиралов не могли достучаться до застывших в попытке деформироваться извилин их мозгов. Grandia 2 – рассказ о том, как метания закоренелого холостяка между двумя по-своему симпатичными девушками едва не закончились апокалипсисом. Наконец, в FF X главный герой настолько остро переживает свою неполноценность по сравнению с отцом, что готов пойти на любые жертвы ради самоличного убийства его. В результате львиная доля сюжета посвящена анализу эдипова комплекса героя, застывшего из-за временного парадокса на стадии, когда мать еще не любят, а отца уже ненавидят

ВТОРОЕ ПРИБЛИЖЕНИЕ

«Трехполигонные» груди девушек SoA не помешали разработчикам сделать игру самой богатой на хентайные сцены. Но главный герой противоположным полом не интересуется абсолютно, другой же кандидат на героя-любовника готов рисковать жизнью ради того, чтобы ускользнуть от своей поклонницы. В результате довольны будут лишь маньяки-педофилы (к коим относится и один из адмиралов) и сторонники лесбийской любви, не зря ведь в версии для GameCube планируется вырезать пару двусмысленных сцен. Ах да, там есть еще любовь к родине и платонические чувства принца к принцессе с неоткрывающимися глазами... Хотя, конечно, идеальным завершающим штрихом был бы элемент Love/Dating Simulation, посвященный совращению наивной наследницы Серебряной Цивилизации. Но не судьба.



В Grandia 2 модели героев просто не предполагают хентайных сцен, поэтому основная нагрузка ложится на портреты и диалоги. А что с таким инструментарием можно реализовать, кроме наивняка в духе анимешных школьных мелодрам? Признания, ревность и мороженое, попавшее не той, которой предназначалось? Просвечивающие через оборки платья трусики? Фи! А вот полет малолетнего принца с девушкой-андроидом в очень тесной сфере заслуживает внимания. Не забудем и о том, что финал оставляет возможность геймерам самим додумывать подробности жизни втроем.



Самая сексуальная сцена в игре. Печатать и вешать на стенку.

Авторы FF X направили единственную серьезную страсть, упомянутую в игре, на человека, отсутствующего по причине смерти, а главный герой сознавался себе в том, что ему симпатична представительница местной одиозной секты лишь пока не был уверен в том, что она спаслась. Последняя в свою очередь питает более чем дружеские чувства к девушке, изначально обреченной на смерть. Та же, не обращая внимания на настоящее, с легкостью соглашается пожертвовать



Вся семейка в сборе.
Интересно, как оно, в полете?

даже своей невинностью ради дела спасения мира. К сожалению, неусыпная опека стражей привела к тому, что вся ее сексуальная жизнь была сведена к поцелуям с ожившим мертвецом, а также с виртуальной личностью, существующей лишь в воображении еще одного мертвеца. А кто-то еще не верит в существование пассивной некрофилии...

ИТОГИ ЭКСПЕРИМЕНТА (ПОДВЕДЕНЫ НАУЧНЫМ РУКОВОДИТЕЛЕМ):

Полученные результаты наглядно демонстрируют тупик, в которые зашли JRPG. Развиваясь с конца 80-х по проторенной дороге «характеры героев – реалистичнее, любовь – сложнее и многограннее», игры дошли по второму параметру от нуля в первых FF и DW до десятки в солидном любовном романе (FF 8), на чем и застыли, медленно пятясь назад. Герои взрослеют, трехмерные модели рендерятся в фотореалистичную картинку или же имитируют качественный 2D-арт, сюжет давно не предполагает наличия Ultimate Dark Force. Но уже в Phantasy Star 3 герои женились и заводили детей, в Phantasy Star 4 открыто обсуждался объем груди главной героини, в Shining Force 2 герои влюблялись и ревновали до безобразия. При этом движения кучек пикселей и сухие строчки диалогов игр про детей и подростков вмещали в себя намного больше чувств, чем примитивная сюжетная любовная линия сугубо взрослого и реалистичного Final Fantasy: Spirits Within или той же FF X. Да, можно понять разработчиков – добавить модели героинь а-ля Dead or Alive можно, но тогда придется полностью по другим принципам писать и сценарий, а первый блин может легко выйти комом. Зато игнорирование «взросления JRPG» приводит к тому, что геймер начинает сам домысливать стыдливо остающееся за кадром. А если разработчики увеличивают возраст героев лишь внешне, то похождения «bunch of kids» с телами не без внушительных первичных/вторичных половых признаков почти и не требуют домысливания, лишь интерпретации. Почему в фильме-боевике и фэнтезийном романе можно сделать постельную сцену, а в ролевой игре нельзя сделать даже намек на возможность таковой?

Я не призываю к повсеместной хентаизации JRPG (хотя взглянуть на такое не откажусь), но, простите, в Grandia 2 герои знают, откуда берутся дети, в FF X – нет. И это неправильно, более того – искажает ВЕСЬ сюжет, мешает нам верить в реальность происходящего.

ИТОГИ ЭКСПЕРИМЕНТА (ОРИГИНАЛЬНАЯ ВЕРСИЯ СТУДЕНТА):

Хентайные Love/Dating Simulation – образцы скромности и заботы о моральном облике будущих поколений



Парня соблазняют. Ему это явно внове.

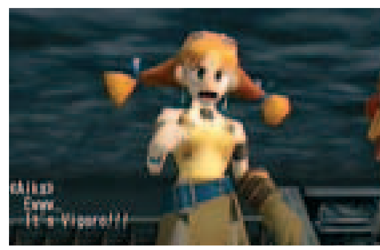
по сравнению с JRPG. Серия Phantasy Star демонстрировала образчики любви (в том числе и через сеть – еще аж в 1994 году!) между людьми, роботами и неолюдьми. В Lunar 2 летающий котенок женского пола легко охмурил взрослого человека, на поверку оказавшегося драконом. Случаи межвидовых контактов (кстати, как можно расценивать любовь человека к beastwoman? Правильно, как зоофилию!), впрочем, можно перечислять долго – эдакая дошедшая до точки кипения политкорректность получается. И, черт возьми, это есть хорошо – в реальной жизни ведь эльфиек на всех никогда не хватает...

P.S. Кстати, неплохой пример переложения сюжета FF VIII на «not-so-pure-white-love» лад можно найти здесь: http://lasthope.co.kr (не бойтесь, там все по-русски).



Я НЕ ПРИЗЫВАЮ К ПОВСЕМЕСТНОЙ ХЕНТАИЗАЦИИ JRPG , НО, ПРОСТИТЕ, В GRANDIA 2 ГЕРОИ ЗНАЮТ, ОТКУДА БЕРУТСЯ ДЕТИ.





В следующем кадре ее будут лапать. Вырезано цензурой.



Та, что слева, явно не знает, что делать в такой ситуации.

ВСЕМ! ВСЕМ! ВСЕМ!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСА НА ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ СКРИНШОТ ОТ 11(116) НОМЕРА. «СТРАНА ИГР» СОВМЕСТНО С ФИРМОЙ «1С» УСТРАИВАЮТ ФИНАЛЬНЫЕ СМОТРИНЫ!

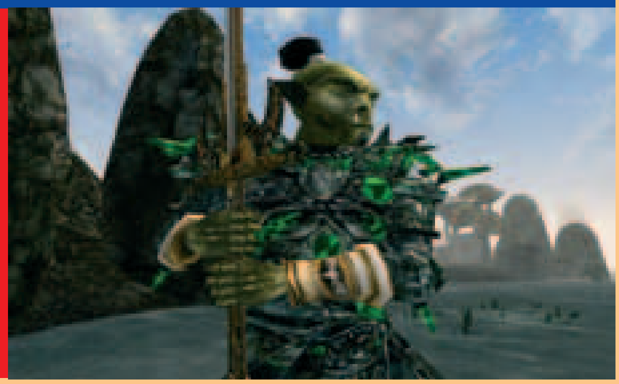
БОЛЕЕ СОТНИ ПИСЕМ, ТОННЫ СКРИНШОТОВ...

Меткое попадание по клавише PrintScreen — и о тебе узнает вся Страна! Сложно? «Да», - говорю я со всей ответственностью. Рассматривая работы... Именно РАБОТЫ – как показал итог, самыми лучшими (за редким исключением) были постановочные скриншоты. Заранее подготовленные, срежиссированные. Рассматривая работы, я иногда удивлялся сумбурным изображениям и нечетким картинкам. А все туда же, в финалисты рвутся. «Куда!» - хочется громовым окриком стопануть лезущих из почтового ящика уродцев и вышвырнуть их за переделы видимости. Главные ошибки: использование русифицированных пиратских версий (а подумать?), неясность на картинке (ссылки на Пикассо не принимаются), низкое качество, скучная и неинтересная сцена. Кстати, я заметил, хорошие подписи к скриншотам являлись совсем редкостью. Так что «авторского текста» почти не сохранилось. Эта часть не удалась почти всем финалистам. Но у нас конкурс скриншотов, не так ли? А уж подписывать их – наша профессия!

Если по каким-то причинам до победителей не дошли письма от «Страны Игр», объясняющие, как забрать призы, пишите по адресу magazine@gameland.ru с пометкой «Приз».

ЛУЧШИЙ СКРИНШОТ ГЕРОЯ ПЕРВОГО ПЛАНА

Не будем создавать иллюзию борьбы. Скриншотов с героями полно. Но не тянут они на афишу. Сняты в основном со спины, пункт «Харизма» отсутствует. Поэтому работа Зорина Кирилла из Перми заслуженно оказывается на первом месте. Кирилл оторвался от своих преследователей настолько, что никто из них не добрался до второго и третьего мест. Это победа!



Красавец-мужчина. *(Зорин Кирилл г. Пермь)*

САМЫЙ «ГЛЮЧНЫЙ» СКРИНШОТ

Большинство работ – это моменты банальных багов: раздвоение изображения, исчезнувшие стены, застрявшие полигоны... и прочее, извините, фуфло. Не пойдет. Золотарев Вадим и Хамзяев Юрий – единственные, кто снял действительно смотрибельные ошибки игры. Неопознанные летающие объекты от Вадима награждаются первой премией! Юрий, загнавший УАЗик на забор, встает рядом с победителем и получает серебро.



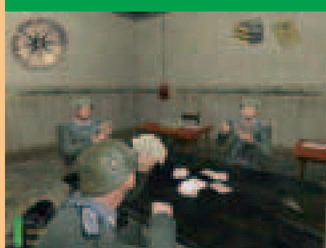
Хорошо сидим! *(Хамзяев Юрий, г. Астрахань)*



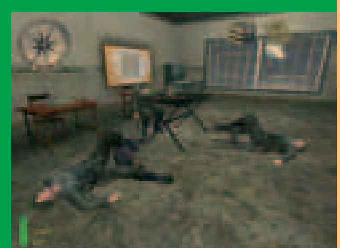
Орудие возмездия Гитлера? *(Золотарев Вадим, г. Воронеж)*

ЛУЧШАЯ СКРИНОВАЯ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ

Все присланные «комиксы» просто тяготили своей невзрачностью и невыразительностью. Тускло! На этом фоне работа пятнадцатилетнего Бобошко Евгения – единственная достойная раскадровка. Со смыслом.



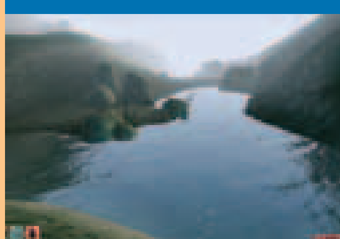
Фрицы пьют, играют в карты и морально разлагаются.



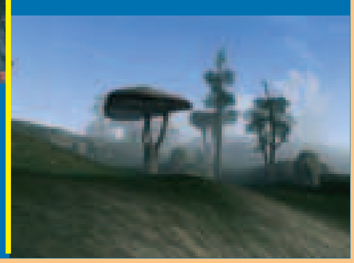
Закономерный финал. *(Бобошко Евгений, г. Краснодар)*

САМЫЙ ЖИВОПИСНЫЙ СКРИНШОТ

Поразительно. Самая, так скажем, непрестижная номинация — и такой вал скриншотов. Мы выложим здесь подборку наиболее удачных – но наградим, сами понимаете, лучших. Первое место: Мазурян Дмитрий Михайлович. За смекалку. Второе место: Фомин Роман. Третье: Зорин Кирилл Андреевич. Спец. корреспондент по Morrowind отхватывает призы во второй раз.



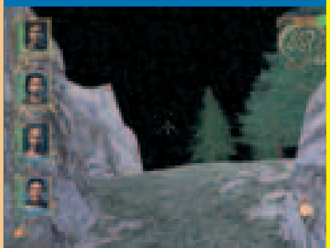
В Morrowind куда ни плюнь – везде красотища. *(Жильцов Александр, г. Новосибирск)*



Ранее утро в мире Morrowind чем-то запомнилось нашему читателю. *(Жильцов Александр, г. Новосибирск)*

Восход солнца в Либерти-Сити. *(Фомин Роман г. Москва)*





Надо же! Автор обнаружил красивые моменты в M&M9! *(Левченко Владимир, г. Снежинск)*

Смотровая площадка в Либерти-Сити. *(Мазурян Дмитрий, г. Киев)*





Грибной лес во всей своей красе. *(Зорин Кирилл, г. Пермь)*

Прямо советский плакат «Занимайся картингом!». *(Колпаков Евгений, г. Саратов)*



Смертоносный стальной демон. Отличный ракурс! *(Золотарев Вадим, г. Воронеж)*

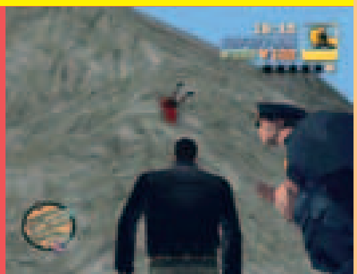




Довольно нетривиальное решение! Странно, что додумался всего один человек. *(Мазурян Дмитрий Михайлович, г. Киев)*

ЛУЧШАЯ МЯСОРУБКА

А казалось бы! В современных играх Violence бьет из всех щелей. Предполагались ванна кровищи, горы ошметков и сотни трупов. Однако бедненько здесь сегодня. Но в призеры попали – лучшие. Первое место: Казаков Владимир. За первоклассный постановочный кадр из Hitman 47. Второе место: Лапочкин Юрий. За отлично пойманный момент. Третье место: Ванюков Игорь. За брутальность.



Даже полицейский в растерянности. На его практике, видимо, это впервые. *(Лапочкин Юрий, г. Иваново)*



Дорога к храму. *(Казаков Владимир, г. Новоуральск)*



Нельзя смотреть без содрогания. *(Ванюков Игорь, г. Волгоград)*

САМЫЙ ВЕСЕЛЫЙ СКРИНШОТ

Развеселите нас! Это было главное требование. Сами-то хоть улыбнулись над своими творениями? Или вы думаете у нас особое чувство юмора? Тем не менее, самая «наваристая» номинация, принесшая в нашу коллекцию настоящие перлы! Публикуем, как водится, лучшие. Награждаем – бессмертные работы! Первое место: Павел Соловьев. За самый лучший кадр. Факт! Почетное второе место: Silver (эх, не по форме!). За редчайший уморительный скриншот. Третье место: Перелыгин Антон. За проделанную работу. Такие штуки не получаются с первого раза.



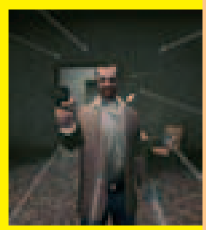
Заветам Путина верны. *(Тарнашинский Андрей, г. Санкт-Петербург)*



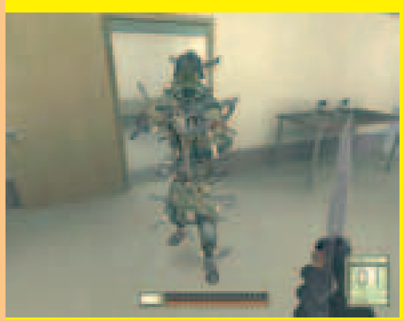
Трудно живется пешеходам в Midtown Madness. *(Глушков Артур, г. Химки)*



Один из лучших скриншотов, присланных нам читателями. *(Silver, г. Москва)*



Max Payne, на этот раз не порадовал. Этот скрин – приятное исключение. *(Перелыгин Антон, г. Орел)*

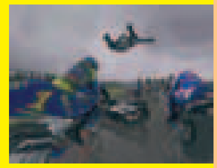


Явно использованы читы. А кому какое дело? Цель достигнута – лучший шот в этом конкурсе! *(Павел Соловьев, г. Екатеринбург)*

ЛУЧШИЙ АКРОБАТИЧЕСКИЙ СКРИНШОТ

Одна из лучших подборок конкурса. Есть на что поглазеть. Молодцы! Определять победителя пришлось из двух финалистов. Первое место: Тареев Назар. За серию трюков из «Ил-2». Второе место: Мазурян Дмитрий. За артистичные падения.



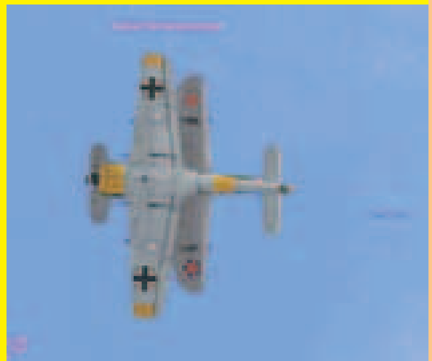



Не повторяйте этого дома! *(Мазурян Дмитрий г. Киев)*



Близкие контакты третьей степени. *(Тареев Назар г. Павлодар)*

У нас разные пути! *(Тареев Назар)*



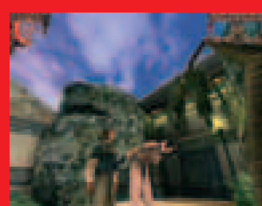


Экстремальный аэродайвинг на «Яке». *(Тареев Назар, г. Павлодар)*

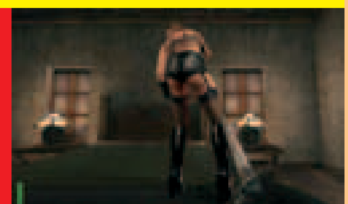
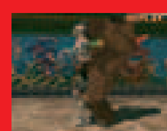
ЛУЧШИЙ ЭРОТИЧЕСКИЙ СКРИНШОТ

Пикантная тема. Непонятно, что оценивать. Юмор на эту тему или... К тому же подписи именно к этим скриншотам страдали шокирующей прямотой. По общему решению победила Глушкова Инга, сумевшая не только поймать удачный кадр, но и подписать его. Втрое место: Перелыгин Антон с компрометирующим материалом по третьему Tekken'у. Третье место поделили Стрелков Юрий и Колпаков Евгений.

Симулятор Ганнибала Лектора. *(Стрелков Юрий, г. Ижевск)*

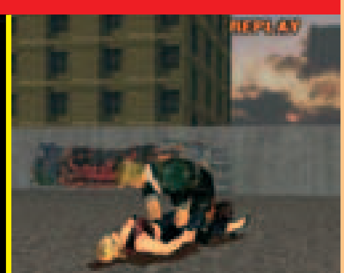


Появление Heavy Metall FAKK 2 в этой номинации предсказуемо. *(Колпаков Евгений, г. Саратов)*


Серия скриншотов откровенного содержания из знатного эротического мордобоя Tekken 3. *(Перелыгин Антон, г. Орел)*



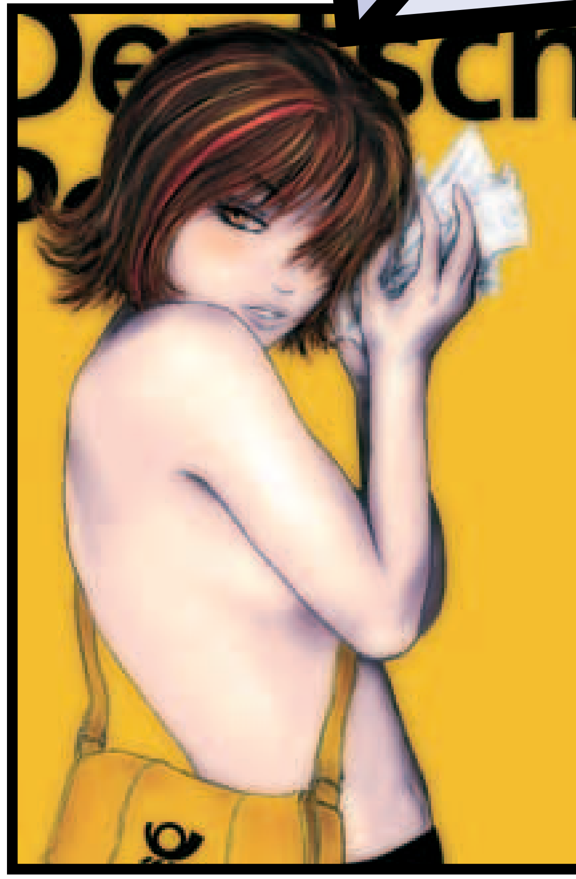


Даже безголовые делают ЭТО. *(Глушкова Инга, г. Химки)*

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН (PERESTUKIN@GAMELAND.RU)

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Крепко всем жму руку! А сейчас немного о снах. Как всегда, читатель Ефим Марковецкий вдохновляет нашу редакцию. Поделимся сновидениями? Итак, мне ТАКОЕ приснилось: «Геймлэнд» – мегакорпорация. Как принято использовать такие заведения в играх? В качестве декораций ужасных катастроф. И на тебе – биохазард. Resident Evil в реале. Работники компании бегают по громадному зданию в образе ужаснейших созданий. Рушатся лифты, перебои с электричеством, вой сирен, но... мы продолжаем делать журнал! Мы пробиваемся не наружу, а наоборот, вглубь, в наш Hive, в редакцию! Ведь скоро сдача номера!

OLGA DAVICE

Приветствую, Виктор!

Здоровенькі булі! Как твои дела? Меня зовут Ольга. Мне 21 год. Я живу в солнечной столице полуострова Крым г. Симферополе. Видела твою фотографию в 122 номере «СИ». Сменил прическу? Знаешь, теперь ты очень похож на Гарри Поттера. Вообще же, я пишу тебе по поводу обновления вашего журнала. Вы хоть, наверное, и очень старались, но журнал имеет целую кучу недостатков:

1. Почему вы решили, что, сократив объем журнала со 120 страниц до 96, страшно обрадуете читателей?
2. Соотношение рекламы в журнале к материалу составляет 1:1. Конечно, вы можете сказать, что реклама тоже страшно интересная и просто приводит в восторг читателей, но не лучше бы было, если б статей стало больше? А то ваш журнал начинает напоминать рекламный каталог.
3. Теперь по поводу раздела «Обратная связь». Почему в этом разделе вы печатаете только хвалебные оды «СИ» и товарищу Куперу. Где же объективность?
4. Вот редакция запретила писать Щербакову во вступительном слове об экзотических украинских спиртных напитках, зато смело разрешила Куперу написать о рисованном японском порно. Почему такая дискриминация? Знаете, лучше бы вместо статьи о хентае на три листа пан Щербаков рассказывал о нашей горилке или Назаров травил анекдоты.
5. Сколько можно из номера в номер писать об эмуляции приставок? Кому нужны эти древние игры?

Итог: рекламы слишком много, журнал стал менее содержательным, объем журнала слишком мал. Новый дизайн «СИ» до ужаса напоминает ОРМ.

helga666@mail.ru

Виктор Перестукин: *Привет! На Гарри Потера, говоришь? Это маленький, толстенький такой и в очках? Спасибо, спасибо, Оля!*

1. Как видишь, этот номер по страницам зашкаливает.

2. С увеличением полос эта проблема исчезнет. Разве нет?

3. Да ладно, Оль! Огромное количество народу хочет видеть его и на обложке! Кстати, мне Корнеев сказал, что ты его письмами засыпаешь... Но не будем превращать «Обратную связь» в программу «Окна».

3. Такие пишут. Как видишь, твой голос был услышан читателями. Жди ответной реакции.

4. Нелюбовь к Куперу какая-то... А ведь он же консольщик. Защитник ваших интересов в «СИ» (а ты ведь из их лагеря?). Я, например, больше PC'шник и сколько бы я не говорил о братстве – ноги мои растут из PC'шной среды. Да, я в FFX не играл! А вот статью про хентай вообще не Валера готовил, кстати.

5. Не разделяю такого отношения к древностям. Эта наша молодость. Бывало, сядем в баре, и давай лясы точить на тему «а ты помнишь?». Я так полагаю, не мы одни.

P.S. Новый дизайн «СИ» напоминает ОРМ? Наш редактор Михаил Разумкин (бывш. глав. ред. ОРМ) так не считает.

ЕРЛАН СЫЗДЫКОВ

Привет, Перес... .. ..!

Сначала я хотел бы сказать вот о чем: Вы неплох............. .. ..
....?
Или я, может быть, не пр.......................................ен .... Но и ....
....не отрица........С вами
....
....
....
.
.....................и потом, как можно...
....
....
...................................ть время и место д...............................
....
....
....
Что касается диска, то я ....
Интересно, что з...
.... Ну, думаю, хватит.

alyan@mail.kz

Виктор Перестукин: *Оч. смешно, тов. Сыздыков! Не утрируете! Разве я столько пользуюсь многоточиями? Ю-ю-ю-юр! Меня обижают!*

Юрий Поморцев: *Герр Перес(тукин), расслабьтесь. .... в обиду не дадим...................... ...., но с многоточиями ....завязывайте!*

МАРКОВЕЦКИЙ ЕФИМ

Я так стараюсь, я так стараюсь.

Утро.

Светло.

Летом сплю часов до десяти. Встал и иду, нет, не к компьютеру, умываться.

Ем (как англичане могут есть овсянку?). Тщательно пережевываю каждый кусочек. Пью. Опять ем. Пью.

На море было классно. Хорошо жить в Сочи: круглый год на курорте.

Три.

Два.

Один.

Я у компьютера.

Outlook Express.

Приготовьтесь, потому что сейчас я начну делиться увиденным ночью сном. Он крут. Хотя нет: скорее интересен.

Как вы знаете, в снах приключаются разные истории, происходит много разных событий. Иногда страшно, иногда нет. На душе хорошо.

Конечно, все уже подумали, что сейчас начнется рассказ о приключениях молодого хакера в сказочной, прекрасной стране, стране Игр. Но нет, не это я видел.

Сон был потрясающе НЕВОЛШЕБЕН, НЕГЕРОИЧЕН, НЕСТРАШЕН: просто парень сидел на скамейке в парке и разрывал, снимал целлофановую пленку со свежего номера журнала. Пролистываются первые страницы и…

Парень – Я. Мои глаза видят что-то очень странное, непривычное. Может, это плохо, может, и нет, но…

О. Оценки. Страшно даже подумать, но их ставят не авторы, а читатели. Написано число проголосовавших за игру и против нее (как я сейчас понимаю, наверное, на эту часть сна повлияла передача «Что? Где? Когда?»). Рядом стоит средний балл, составленный, как я понял, из процентного соотношения всех проголосовавших и проголосовавших «За». Я, как проснулся, сразу подумал: «Нет, такого не может быть, ведь журнал выходит с месячным опозданием». А потом: «Они могут сперва выложить статью на сайт, за неделю провести опрос, а через следующие четыре читатель получит обзор, да еще и с оценкой российских геймеров». Еще немного подумав, я решил, что это полная чушь (а может и нет), ведь человеку, почитавшему статью в Интернете, будет не очень-то приятно тоже самое видеть в журнале.

Через три минуты я решил: «Но они же иногда пишут об играх, давно появившихся в продаже и ставят оценки после их боевой проверки. Так, может быть, перед тем как писать такую статью, лучше узнать мнение игроков и более объективно (множество точек в целом составит реальную картину) otwriteрить игру».

Конечно, все это несбыточные мечты, но мне кажется, что будет намного лучше (чем сейчас), если оценку поставит и автор, и читатель. Можно, например, сделать какую-нибудь рубрику отзывов, в которой бы Вы даже после поставленной автором оценки публиковали мнения (можно в цифровом формате) ИГРАИГРАТЕЛЕЙ. Замудрил. Аж самому страшно стало. Ну и что. Может, когда-нибудь так и будет.

С. Статьи. Тут у меня вообще был шок. Их вместе пишут несколько авторов (может, это я тоже где-то видел). Они сделаны в виде диалога, то есть журналисты просто ведут беседу об игре, рассказывают о ее положительныХ и отрицательныХ чертаХ, раскрывают все загогулины сюжета, высказывают каждый свое мнение по поводу графики, играбельности и ... А так как это профессионалы высшего класса, читается все великолепно, легко.

Не знаю даже что сказать, но это было здорово.

В секунду пробуждения я был очень рад, что «Страна Игр» так изменилась. А когда понял, что это был всего лишь СОН, глубокое разочарование упало на мою непричесанную голову (с потолком у меня все в полном порядке). Вечер.

Темнеет.

Летом ложусь часов в двенадцать. Лег, пришел, нет, не от компьютера, от умывальника. На море было классно. Хорошо жить в Сочи: круглый год на курорте.

fimon1@mail.sochi.ru

Виктор Перестукин: *Привет старым знакомым. Как всегда в ударе, Ефим. Хотя здесь нет прямого обращения к редакции, что мол «хочу, чтобы так и было». И можно было оставить письмо без комментариев. Но! Кроме Ефима, есть множество читателей, воспринимающих все близко к сердцу.*

По твоей схеме, Ефим – можно было издавать не журнал, а листовку с рейтингами продаж. Это и есть голоса «игроигратлей». Голосуют рублем. Только игры, возглавляющие такой хит-парад – далеко не твой идеал, верно? Наша цель собрать обозревателей, к чьему мнению вы, читатели/игроки, будете прислушиваться. Тех, кто сорвет паранджу с заведомо плохоньких игр и заставят вас очароваться прелестью нераскрученных проектов. Тех, кто устоит перед напором блокбастеров и сумеет трезво оценить высокобюджетники. Это, кажется, уже мой сон. Люди, работающие в игрожуре, просиживают сутками перед мониторами/телевизорами, изучая, анализируя, вкушая. Человек-потребитель в массе своей позволить этого себе не может. Это и есть наша профессия! А то, что мы описываем игры, которые месяц как уже всем надоели – это шальные времена разгула пиратства. В один прекрасный день они уйдут в нашу нелегкую историю.

CG_TANAT

Привет, (game)land!!!

Вот я и дождался первого сентябрьского #17(122) и не выдержал. Решил написать Вам, и вот почему: я давно читаю «Страну» и знаю все минусы и плюсы этого журнала. И поэтому, что естественно, мне хочется, чтобы минусов стало меньше. Итак, начнем, пожалуй, с минусов.

1) Диск – самая недоработанная часть журнала.

ПЛОХО:

a) Нет заставки, видеоролика.

b) Мало Mod'ов к Q3 (практически нет).

c) Мало демок по CS,Q3,WC3.

d) А где же веселые, безбашенные Flash-игры, ролики!?

ХОРОШО:

a)Video

b) Wallpaper

e) Раздел INTERNET

Не хватает места на диске? А Вы сократите патчи и демо-версии дешевых и никому не нужных игр. Пусть на диске будет всего одна демо-версия, но зато знаменитой игры. Выкладывайте больше screensaverов, wallpaperов, small games.

2) Количество страниц журнала. Всего 96, а с рекламой!!! В других журналах за 150 страниц и цена такая же. Жадно сглатываю слюну и представляю толстенькую, пухленькую «Страну» с двумя постерами (как в былые времена). Итак, даешь 150, 170 страниц, даешь два диска или два постера по праздничным выпускам!!! УРААААА!!!!!.

3) Новое оформление CyberSport, а именно: присутствует розовый цвет – как-то не поспортивному. Лучше по старинке «черным по белому».

А теперь хвалебное слово!!! И все-таки «Страна Игр» – лучший журнал, и не только в России, но и во всем МИРЕ!!!!

Рубрики ONLINE, Железо, (статьи Polos'a и интервью с pro-gamerами), новости – RULEZZZZZZZZZ!!!

Постеры – хорошо, но почему почти у каждого постера в правом нижнем углу можно прочитать SoftClub или «1С», или «Бука», или «Руссобит-М». Понимаете, куда я клоню? Почему не было постеров RtCW, SoF2, Civilization III? Не молчите, народ хочет знать почему, а то лезут всякие мысли в голову.

И, наконец, потенциал и мастерство твоих авторов статей, «Страна», просто поражает. Их объективность и оценка игре позволяют сделать правильную покупку!!!

Противоречивое письмо? ДА. А дело в том, что ты, Страна, очень изменчива, загадочна. В тебе столько минусов, как в подростке, но ты так обаятельна и обворожительна, что своей волшебной силой заставляешь покупать и читать лучший журнал в Мире, и имя его GAMELAND!!!

roman1616@mail.ru

Виктор Перестукин: *Привет! Типичное письмо: 96 стр., реклама, диск. Три кита, понимаешь. Итак, диск БЫЛ недоработанной частью журнала. Новый дизайн и новый человек прилагаются. Святослав Торик, в недавнем прошлом ответственный за выпуск дискового приложения к другому игровому журналу, сделает все, что необходимо! Пункты a, b, c, d будут учтены!*

Вопрос о количестве страниц отпадает. Более наглядного ответа, чем маняще шелестящие 144 полосы, не найти!

И о постерах. Понятия не имею, куда ты клонишь. Как показывают результаты опроса, читателям гораздо важнее красивая картинка, чем имя игры. И нам выгодней обращаться к отечественным издателями и разработчикам за первоклассным артом для постеров. Такое качество никогда не получишь из Интернета.

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

Демо-версии:
James Bond 007: NightFire – эксклюзивная демо-версия давно ожидаемого FPS.
Arx Fatalis – английская демо-версия сильной и стильной РПГ.

Видео:
Capcom Fighting All Stars
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Devil May Cry 2
Metal Gear Solid 2: Substance
Metroid Prime
Red Dead Revolver
Shinobi
Silent Hill 3
Soul Calibur 2
The Lord of the Rings: The Two Towers
World Rally Campionship II: Extreme
Zone of the Enders: The 2nd Runner

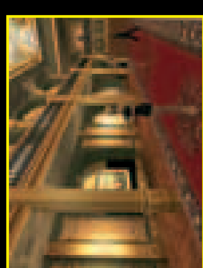
Софт:
AVP Lite – Эксклюзивная версия «Антивируса Касперского»
Adobe Acrobat Reader – программа для чтения файлов формата PDF
ASF Recorder – программа для просмотра ASF Stream Media
BS Player – программа для просмотра видео с множеством настроек
Hot Keyboard Free – утилита для быстрого доступа к любому действию
ICQ 2002a – лучший пейджер для мгновенных интернет-сообщений
mIRC – один из лучших клиентов для сетей IRC
NIMO COdecs pack – набор видеокодеков и фильтров
Quick Time 6 – кодек, необходимый для воспроизведения некоторых видеофайлов
Штирлиц IV – перекодировщик текста.
The Bat! – лучший почтовый клиент
The Bat! International Pack – русификатор программы The Bat!
WinAmp 3 – последняя версия знаменитого проигрывателя аудио-файлов
Windows Commander – одна из лучших файловых оболочек для Windows

Бонусы:
Прохождение Icewind Dale II – ролевой хит по вселенной Forgotten Realms. Лучшие книги по ней – «Темный Эльф», «Магический кристалл» и «Серебряные стрелы» от издательства «Азбука» – вы можете приобрести в интернет-магазине www.ozon.ru.
Лучшие демки Quake III, WarCraft III, RtCW и Counter-Strike
Флеш-мультик StarCraft: Ghost
Quake III – модификация Matrix Q3.
America's Army – карты
Bridge Builder – полная версия игры
Grand Theft Auto 3 – мод Armageddon
Quake III – Railgun Frenzy
Serious Sam: The Second Encounter – мод Instagib
Unreal Tournament 2003 – Dev. Environment
Unreal Tournament 2003 – руководство к игре

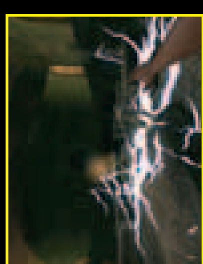
Патчи:
Battlefield 1942
«Казаки: Последний Довод Королей»
Heroes of Might & Magic 4
Command & Conquer: Renegade
WarCraft III

Музыка:
Избранные треки из игры Mafia
Скрины к хитам – Doom III, Splinter Cell, This is Football 2003.





007 Nightfire
Эксклюзивная демоверсия самого ожидаемого FPS от EA Games! Только у нас на компакте: Джеймс Бонд, четыре вида оружия, восемь спецпредметов, пять секций одного большого уровня и час геймплея! Играть всем - это же самое-самое!
К тому же Пирс Броснан как «лицо игры» - это уже что-то, не так ли?

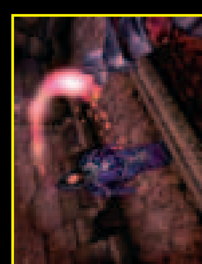


Arx
Одна из самых ожидаемых РПГ наконец-то обзавелась англоязычной демо-версией. Следуя лучшим традициям Stonekeeper, эта игра доставит вам массу удовольствия посредством предоставления возможности путешествия по необъятному лабиринту, сражаясь с крысами человеческой костью. Впрочем, это ведь только демо-версия...



MatrixQ3
Одна из лучших и неповторимых модификаций Quake 3 под скромным, но весьма однозначным названием Matrix Q3 ждет вас на нашем компакте. В набор ожидающего геймера входят: реальное оружие (MP5K, M16, SPAS shotgun), двойное оружие (пистолеты или MP5K), и, конечно же, bullet time (также известный как slo-mo)!







В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 5 ноября!/

Аниме в «СИ»
Мы готовы представить на суд читателей рубрику «Банзай!» – уголок, посвященный современной японской поп-культуре. Аниме, манга, редкие видеоигры, азиатское кино, J-ROCK, J-POP, косплей и многое другое! Бонус-секция на нашем диске, постеры, розыгрыши аниме-DVD и CD-саундтреков – все это в «СИ», начиная со следующего номера. Банзай!!!



Unreal Tournament 2003
Он вышел… Самый красивый FPS всех времен и народов, эпитафия на смерть Quake III, новая веха для жанра и новый идол киберспорта. Читайте наш обзор с мнением «отцов», аналитикой от очаровательной Шейн Трейси и рассуждениями редакции.

В «железном» цехе
Обзор новых CVD-R и DVD-RW-приводов от нашей лаборатории test_lab. Как всегда компетентно, подробно и интересно. Вы еще не выбрали себе подходящий DVD-drive? Мы вам поможем!

Добро пожаловать в Kreed
Город Воронеж засиял на карте игровых мегаполисов мира. О проекте Kreed слышали все, но что это на самом деле, известно немногим. Вы знаете, что первоначально планировался не FPS, а масштабная RPG? А что вы слышали о джекридах?

CONTENT #20 (125)

CD

Бонусы
America`s Army – Карты
Bridge Builder – Полная версия игры
Grand Theft Auto 3 – Мод Armageddon
Quake III – Railgun Frenzy
Serious Sam: The Second Encounter – мод Instagib
Unreal Tournament 2003 – Development Environment
Unreal Tournament 2003 – Manual (руководство к игре)
Прохождение Icewind Dale II
Лучшие демки с чемпионатов по – Quake III, WarCraft III, RtCW и Counter-Strike
Мульт от «СИ» – Страсти по StarCraft: Ghost

Примочки
Quake III – Тотальная конверсия Matrix Q3

Музыка
Избранные треки из игры Mafia

Патчи
Battlefield 1942
Казаки: Последний Довод Королей
Heroes of Might & Magic 4
Command & Conquer: Renegade
WarCraft III

Софт
Adobe Acrobat Reader
ASF Recorder
AVP Lite
BS Player
Hot Keyboard Free
ICQ 2002a
mIRC
NIMO COdecs pack
Quick Time 6
Штирлиц IV
The Bat!
The Bat!
International Pack
WinAmp 3
Windows Commander

Демо-версии
007: NightFire
Arx Fatalis

Видео
Capcom Fighting All Stars
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball
Devil May Cry 2
Metal Gear Solid 2: Substance
Metroid Prime
Red Dead Revolver
Shinobi
Silent Hill 3
Soul Calibur 2
The Lord of the Rings: The Two Towers
World Rally Campionship II: Extreme
Zone of the Enders: The 2nd Runner

Галерея
Bloodrayne
Colin Mcrae Rally 3
Need for Speed: Hot Pursuit 2
Tekken 4
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Unreal Tournament 2003
Zone of the Enders: The 2nd Runner
Splinter Cell
This is Football 2003
Doom III

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM





ISSN 1680-1326

e-photo

10 [19] октябрь 2002 года

[цифровое фото]

тема номера
Все краски мира

субъективная оценка
Назад в будущее

архив
История компьютерной графики

интернет
Проблема выбора

софт
Вся сила XP

ВСЕ КРАСКИ МИРА

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА Е-PHOTO ПО КАТАЛОГУ ОАО АГЕНТСТВА «РОСПЕЧАТЬ» 80828
ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС ЖУРНАЛА Е-PHOTO ПО «ОБЪЕДИНЕННОМУ КАТАЛОГУ ПРЕССА РОССИИ» 45820

открыта редакционная ПОДПИСКА!

Теперь вы можете оформить редакционную подписку на любой российский адрес

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "Страна Игр"

2002г. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
2003г. ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
(месяцы)

(отметьте квадраты, соответствующие календарным месяцам выхода журнала, которые вы хотели бы получить)

Ф.И.О.

ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: индекс область/край

Город/село ул.

Дом корп. кв.. код тел.

Сумма оплаты

Подпись Дата e-mail:

Копия платежного поручения прилагается.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за 200_г.

Кассир

Подпись плательщика

ИНН 7729410015 ООО"ГеймЛэнд"

ЗАО «Международный Московский Банк», г. Москва

р/с №40702810700010298407

к/с №30101810300000000545

БИК 044525545

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа | Сумма

Оплата журнала "Страна Игр"

за 200_г.

Квитанция

Подпись плательщика

Кассир

Для этого необходимо:

1. Заполнить подписной купон (или его ксерокопию).

2. Заполнить квитанцию (или ксерокопию). Стоимость подписки заполняется из расчета
«Страна Игр»
2 номера в месяц – 140 рублей
«Страна Игр» + CD»
2 номера в месяц – 190 рублей

В стоимость подписки включена доставка заказной бандеролью.

3. Перечислить стоимость подписки через сбербанк.

4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:
или по электронной почте: subscribe_si@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 103031, Москва, Дмитровский переулок, д 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

БОНУС!

При оформлении годовой подписки на 2003 год - 2 месяца подписки бесплатно!!!
При оформлении подписки на 1-е полугодие 2003 года - один подписной месяц бесплатно!!!

ВНИМАНИЕ!

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября. Подписка оформляется на любой срок.

СПРАВКИ
по электронной почте
subscribe_si@gameland.ru
или по тел. (095)292-3908, 292-5463



LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
Посмотри на мир с нами
Dina Victoria
(095) 252-2030, 252-2070
г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ Компьютер (095) 777-6655; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001;
г.Воронеж: Сани (0732) 733-222, 742-148; г.Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 39-00-36.
Приглашаем к сотрудничеству

1С МУЛЬТИМЕДИА — АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы в сети
«1С:Мультимедиа» обращайтесь
в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ФИРМА «1С» · Distributed by: Virgin Interactive · Interplay · BioWare Infinity Engine · Black Isle · Dungeons & Dragons

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»;
4-й Ростовский пер., д.2/1, стр. 2, «Портал-2000»;
Зеленоград, корп 1106Е;
Смольная, 24«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
«Горбушкин двор» место С2-261,262;
Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»;
Ярцевская ул, д. 34, «Вобис на Молодежной»;
Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»;
Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.1Д15, «Вобис на Пражской»;
Компьютерный выставочный центр «Савеловский» пав. D21, «Вобис на Савеловском»;
Сретенка ул., д 26/2/1, Даев переулок, «Вобис на Сретенке»;
Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»;
Марксистская, 9;
Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»;
Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»;
3-ий Добрынинский пер., 3\5, кор. 1;
Ленинский проспект д. 62/1, «Кинолюбитель»;
Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий;
Новая Басманная, 31, стр. 1,
Савеловский ВКЦ В27;
Ивана Франко, 38, кор. 1;
Тверская, 25/9;
Полянка д.28, «Молодая Гвардия»;
Тверская, д.8, стр.1, «Торговый Дом Книги Москва»;
ул. Первомайская, д.81, «Мульти»;
ул. Большая Семеновская, д.28, «Мульти»;
ул. Кировоградская, стр.14, здание «Глобал Сити» 2 эт., «Мульти»;
Люблинская, д. 171, «Мульти»;
Коровинское шоссе, д.20, стр.1, «Книжный магазин Анжелика»;
Нагорный бульвар, д.4 корп.1, магазин «Мысль»;
«Университи», 2-й этаж;
Ул. Верхняя Первомайская, д 71, «Премьер Дивижн»;
Торговый Дом «Басманный дворик», « Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»;
ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»;
Мясницкая ул. д. 17;
Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета);
Савеловский ВКЦ В13;
Компьютерный центр «Буденовский» пав. д.14, В21;
Осенний б-р, 7, кор. 2;
Земляной Вал д. 2/50, «Столица»;
ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»;
Ленинский проспект, 89;
Зеленоград, кор. 430, стр. 1

Альметьевск
ул. Ленина, 25
Армавир
ул. Мира, 47

Астрахань
ул. Савушкина, 43, оф. 221;
ул. Савушкина, 51;
ул. Савушкина, 46 «Детский мир»;
ул. Кирова, 7, «ЦУМ»

Барнаул
ул. Деповская, 7;
ул. Ким, 16

Брянск
пр-т Ленина, 31

Великий Новгород
Григоровское шоссе, 14А, 4 этаж, «НПС»;
Б.-Московская 37/9 «Диалог», 1-й этаж;
Универмаг «Русь», 1-й этаж;
ул. Рахманинова, 3, «Сплав XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Светланская, 89, «ПИОНЕР»;
пр. Сто лет Владивостоку, 28 «Б», магазин «КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ»
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36

Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, д. 160, оф. 424

Геленджик
Ул.Полевая, 33, «На Полевой»

Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83

Дзержинск
Ул. Ленина, 48
Донецк
ул.Артема, 27, офис 310

Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Железнодорожный
рынок, контейнер 71;

Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»

Ижевск
ул. М. Горького, 79

Истра
ул. Ленина, 23

Йошкар-Ола
ул. Зарубина, 35

Казань
ул. Баумана, 68;
Сибирский тракт, 20

Калининград
пл. Победы, 4, торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47;
ул. Ленина, 61

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киев
ул. Терещенковская, 13;
ул. О.Телиги, 8

Киров
ул. Московская, 12
Кострома
Красные ряды, 5 «Детский мир»
Красногорск
станция Павшино

Краснодар
ул. Старокубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чекистов, 17/4

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Космонавтов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
п.Лучегорск, Приморский край
4 микр., «Адонис»

Лысьва
ул. Смышляева, 4

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижневартовск
ул. Кузоваткина, 17П

Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Большая Покровская, 74;
ул. Маслякова, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Маслякова, 5, компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32, компьютерный клуб «Гладиатор»

Новороссийск
ул.Советов, 68/36;
ул.Энгельса-66

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
ул. Фабричная 4, оф. 311

Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УТДС-121

Октябрьский
пр. Ленина, 26

Омск
ул. Красный Путь, 9

Оренбург
ул. Володарского, 20

Пенза
ул. Коммунистическая, 28

Пермь
ул. Большевистская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 72, маг. «Феникс»;
ул. Луначарского, 58

Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км

Псков
ул. Металлистов, 13

Пушкино
Московский пр-т, 5

Реутов
ул. Южная, 10

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.;
ТЦ «Континент» ул. Дачная, 2

С.-Петербург
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменоостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
ул. Рубинштейна, 29, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»;
Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»

Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Мичуринская, 149б

Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж

Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 9Б;
ул. Республики, 62

Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Усть-Каменогорск
ул. Кирова, 47

Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6

Шатура
ул. Школьная, 15
Щелково
1-ый Советский пер. 2

Электросталь
пр. Ленина, КЦ «Октябрь»;
Фрязевское ш., 50;

Юбилейный
ул. Тихоправова, 1

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. "Орбита"

Якутск
ул. Аммосова, 18, маг. «Альбион»;
ул. Дзержинского, 18, маг. «Интеграл»;
ул. Орджоникидзе, 20, маг. «Матрица»;
пр. Ленина, 52, маг. «Миллениум»

Ярославль
ул. Кирова, 11

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11

М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;

Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36

Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д.1; Измаиловский вал д.3
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щереметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.


THE LORD OF THE RINGS™
THE TWO TOWERS™
СТРАНА ИГР


MAFIA
mafia-game.com
1С
ФИРМА «1С»
A TAKE-TWO COMPANY
illusion softworks
GATHERING DEVELOPER
Логрус
СТРАНА ИГР
© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks и эмблема Illusions Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software и эмблема Take 2 являются охраняемыми товарными знаками Take 2 Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Разработчик Illusions Softworks. Издатель Take 2 Interactive Software. Все права защищены. Напечатано в России. © Перевод на русский язык ООО «Логрус.РУ», 2002 Исключительное право на издание и распространение игры Mafia в России и странах СНГ принадлежит компании «1С».